

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa dan sastra Indonesia di tingkat sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik, termasuk dalam aspek menulis kreatif, seperti pantun. Aktivitas menulis pantun tidak hanya dapat mengasah kemampuan berbahasa, tetapi juga melatih kreativitas, kecerdasan emosional, serta pemahaman terhadap budaya (Cahyani dkk., 2025). Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama dari kesusastraan Indonesia. Pantun dapat digunakan oleh pendidik untuk menanamkan nilai-nilai moral (Medani dan Sakti, 2021). Andayani & Mardiyana (2024), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pembelajaran pantun tidak hanya berfokus pada keterampilan menulis, tetapi juga pemahaman nilai moral dan sosial yang ada dalam pantun, seperti kerja sama, disiplin, dan sopan santun.

Faktanya, masih banyak peserta didik yang kesulitan menulis pantun (Medani dan Sakti, 2021). Pembelajaran pantun dianggap cukup sulit dan tidak menarik oleh peserta didik Kelas V sekolah dasar. Peserta didik mengalami kesulitan mencari pilihan kata untuk menghasilkan irama dalam satu baris pantun, membuat agar berima, menyusun sampiran, dan mengungkapkan perasaan atau pikiran. Selain itu, pembelajaran menulis pantun cenderung membosankan, terlalu monoton, dan peserta didik merasa jenuh karena kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran. Hal lainnya adalah metode pengajaran tradisional yang membosankan dan kurang menarik perhatian peserta didik, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan optimal (Imelda dkk., 2024). Penelitian sebelumnya di SD Negeri 45/I Sridadi menunjukkan bahwa dari 27 peserta didik kelas V, 9 peserta didik menghadapi kesulitan dalam menulis pantun (Wahyuni dkk., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan di kelas V SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya, ditemukan bahwa minat dan kemampuan menulis pantun peserta didik kelas V masih tergolong rendah. Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam menyusun

rima, menemukan tema, dan menyampaikan ide secara terstruktur. Selain itu, 5 dari 8 guru di sekolah mitra menyatakan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional, sehingga kurang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpikir secara mendalam dan reflektif.

Praobservasi yang dilakukan peneliti di SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik kelas V dalam menulis pantun masih rendah. Penilaian mencakup kesesuaian syarat pantun, daya tarik isi, dan pilihan kata, dengan indikator satu bait terdiri dari empat baris dan pola sajak a-b-a-b. Hasil menunjukkan kemampuan menulis pantun peserta didik hanya mencapai 40%, jauh di bawah rata-rata 65%, dan 60% peserta didik mengalami kesulitan dalam mengarang pantun.

Fenomena tersebut menunjukkan kebutuhan akan pendekatan inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satunya dengan menerapkan pendekatan *deep learning*. *Deep learning* dalam konteks pendidikan, lebih dari sekadar menghafal, tapi menekankan pemahaman konsep yang mendalam, hubungan antaride, dan refleksi kritis peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Hadi dkk., 2025). Pendekatan ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk memahami struktur pantun dan berkreasi dalam menghasilkan karya pantun yang bermakna.

Kondisi tersebut sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya bahwa peserta didik sekolah dasar memerlukan pendekatan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk meningkatkan kemampuan literasinya (Lubis dkk., 2022). *Deep learning* dianggap mendukung pembelajaran karena melibatkan proses kognitif kompleks, seperti analisis, penilaian, dan penciptaan. Konteks pembelajaran pantun, peserta didik diharapkan dapat mengaitkan pengalaman pribadi dengan pola bahasa yang kreatif (Cahyani dkk., 2025). Pendekatan *deep learning* terhubung dengan konsep *mindfull*, *meaningfull*, dan *joyfull*. Pendekatan ini membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran. Menggunakan metode ini sangat efektif untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran, bukan hanya menghafal teori, tetapi juga menerapkannya dalam kehidupan sehari-

hari (Nababan dkk., 2025). Oleh karena itu, penerapan *deep learning* dalam pembelajaran pantun dianggap relevan untuk mengoptimalkan kemampuan menulis peserta didik di SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya.

Penerapan *deep learning* di tingkat SD tidak lepas dari tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kesiapan guru, dan pemahaman peserta didik yang masih berkembang. Oleh karena itu, peran guru menjadi kunci penting agar mampu mendesain media pembelajaran yang bermakna dan memanfaatkan teknologi dengan tepat. Pendekatan *deep learning* menawarkan potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD. Baik sebagai strategi pedagogis maupun melalui pemanfaatan teknologi AI, *deep learning* dapat membantu peserta didik memahami konsep secara lebih dalam dan kontekstual. Dengan perencanaan dan implementasi yang tepat, pendekatan ini dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran di SD era pendidikan abad ke-21 (Nababan dkk., 2025).

Pembelajaran abad 21 guru berkewajiban memanfaatkan teknologi sebagai dasar dari media pembelajaran guna membangun kompetensi 6C, yakni *character* (karakter), *citizenship* (kewarganegaraan), *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreatif), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi) pada peserta didik (Kemendikbud, 2022). Pembelajaran di era teknologi menawarkan peluang besar untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut memiliki keterampilan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), yaitu keterampilan untuk mengintegrasikan teknologi, pedagogik, dan konten materi dalam pembelajaran (Saputri dkk., 2023). Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan interaksi dua arah antara guru dan peserta didik, di mana guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator yang mampu merangsang keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam belajar (Suprpti dkk., 2016).

Kesenjangan fenomena dan literatur tersebut mengindikasikan bahwa meskipun teknologi menawarkan solusi inovatif, kesiapan faktual di lapangan masih belum memadai,

terutama dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia. Kesenjangan antara penelitian yang ada dengan realitas faktual menunjukkan perlunya solusi media pembelajaran yang interaktif untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam keterampilan menulis pantun peserta didik seperti di SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya. Penelitian ini menawarkan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif *Canva* dengan pendekatan *deep learning* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun pada peserta didik SD. Hal ini juga yang menjadi pembaharuan pada penelitian ini yang belum banyak diterapkan dalam konteks pembelajaran pantun di sekolah dasar, yakni selain dengan menggunakan pendekatan *deep learning* juga dengan memanfaatkan media *Canva*. Media *Canva* pun disediakan tidak hanya sebagai media satu arah, melainkan media dua arah dimana peserta didik juga bisa menggunakan dan merespon komponen yang ada pada media interaktif *Canva* ini.

Hasil penelitian Asmi dan Wijayanto (2025) membuktikan integrasi pendekatan *deep learning* dan media interaktif *Canva* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta memiliki potensi untuk diadopsi sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam pengembangan media digital di lingkungan pendidikan dasar. Temuan ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam merancang pembelajaran bermakna yang berorientasi pada pemahaman mendalam dan pemanfaatan teknologi digital secara optimal.

Canva merupakan aplikasi desain digital yang memiliki beberapa menu yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis grafis, seperti poster, presentasi, pamflet, grafik, banner, dan penyuntingan foto. *Canva* dapat memudahkan pembuatan media pembelajaran dan memudahkan dalam menjelaskan materi pelajaran. Aplikasi ini memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang diajarkan oleh guru, karena *Canva* dapat menampilkan tulisan, video, suara, animasi, gambar, grafik, dan lain sebagainya. Dengan demikian, dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran karena desainnya yang menarik (Marwah dan Susanti, 2023). Aplikasi *Canva* dapat memudahkan pembuatan desain tanpa harus menginstal aplikasinya dan memiliki berbagai fitur yang dapat

menggabungkan berbagai bentuk desain artistik (Kamila dan Kowiyah, 2023)

Penelitian sebelumnya tentang *Canva* ini telah diteliti oleh Nisyaa dkk. (2025) menunjukkan hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Umpan balik dari peserta didik dan guru juga sangat positif, dengan 97,77% dari peserta didik kelompok kecil, 97,08% dari peserta didik kelompok besar, dan 100% dari guru. Berdasarkan nilai yang diperoleh, media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran IPA SD dapat dikatakan telah dikembangkan dan layak serta efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas V SD Negeri Nongkosawit 02.

Penelitian Toma dan Reinita (2023) menemukan media pembelajaran *Canva* berbasis model *Problem-Based Learning* sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian Mintarsih dan Putra (2023) juga menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 3 SD menunjukkan kualitas sangat baik dan layak untuk diterapkan.

Kesamaan dari penelitian saat ini terhadap penelitian yang sebelumnya yakni keduanya sama menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dengan metode penelitian R&D (*Research and Development*) di Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, metode menggunakan 4D dan kurikulum yang digunakan, tiga peneliti di atas menggunakan kurikulum 2013 pembelajaran tematik terpadu, sedangkan peneliti menggunakan Kurikulum Merdeka. Perbedaan lainnya adalah unit analisis pada pembelajaran keterampilan menulis Pantun.

Kebaruan dari penelitian ini adalah penelitian ini secara khusus mengimplementasikan pembelajaran pantun, yang belum banyak diteliti yaitu dengan menggunakan pendekatan *deep learning* diintegrasikan memanfaatkan media *Canva*. Kedua, penelitian ini dilakukan di SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya, memberikan konteks yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya yang dilakukan di sekolah lain.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penting dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif *Canva* dengan pendekatan *deep learning* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun pada peserta didik Kelas V sekolah dasar. Produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran interaktif *Canva* dengan pendekatan *deep learning* ini diharapkan membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan minat terhadap materi pantun, dan keterampilan menulis pantun.

Berdasarkan paparan di atas peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* dengan Pendekatan *Deep Learning* Materi Keterampilan Menulis Pantun Peserta Didik Kelas V SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya Tahun Pelajaran 2025 - 2026”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif *Canva* dengan pendekatan *deep learning* materi keterampilan menulis pantun pada peserta didik Kelas V SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif *Canva* dengan pendekatan *deep learning* materi keterampilan menulis pantun pada peserta didik kelas V SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif *Canva* dengan pendekatan *deep learning* materi keterampilan menulis pantun pada peserta didik kelas V SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya?

C. Tujuan Pengembangan

1. Mengembangkan produk media pembelajaran interaktif *Canva* dengan pendekatan *deep learning* materi keterampilan menulis pantun pada peserta didik kelas V SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya.

2. Menguji kepraktisan media pembelajaran interaktif *Canva* dengan pendekatan *deep learning* materi keterampilan menulis pantun pada peserta didik kelas V SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya.
3. Menguji efektivitas media pembelajaran interaktif *Canva* dengan pendekatan *deep learning* materi keterampilan menulis Pantun pada peserta didik kelas V SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian juga dapat memberikan wawasan baru dalam teori pembelajaran interaktif, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat mengasah kemampuan dalam menulis pantun dengan lebih baik melalui media yang interaktif dan menarik. Penggunaan media pembelajaran *Canva* juga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok, berbagi ide, dan belajar dari satu sama lain, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial.

- b. Bagi Guru

Guru mendapatkan alat baru yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Media interaktif tersebut dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep dengan lebih jelas, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi.

c. Bagi Sekolah

Penggunaan media interaktif dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di sekolah, yang akan berpengaruh positif pada prestasi peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan dapat juga sejalan dengan perkembangan kurikulum terbaru, mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran interaktif di bidang lain. Penelitian ini juga dapat mendorong pengembangan metode dan media baru yang lebih efektif dalam pengajaran di Sekolah Dasar. Penelitian ini dapat membuka peluang untuk studi kasus lebih lanjut di sekolah-sekolah lain dengan konteks yang berbeda, memperluas pemahaman tentang efektivitas media pembelajaran.

E. Hasil yang Diharapkan

Hasil penelitian ini pengembangan media pembelajaran interaktif *Canva* dengan pendekatan *deep learning* dapat diimplementasikan secara luas oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dan hasil belajar, terutama dalam keterampilan menulis pantun, sehingga dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengajaran bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan *Canva* dihasilkan dalam format aplikasi web dan mobile yang dapat diakses melalui smartphone dan perangkat komputer.
2. Media pembelajaran ini terdiri atas dua komponen utama: presentasi digital yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dan latihan soal interaktif yang dihosting di *Wordwall*. *Wordwall*

adalah platform daring yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan permainan edukatif interaktif dengan mudah dan menarik. *Link* soal ditautkan pada aplikasi *Canva*. Sedangkan presentasi ini terdiri dari beberapa salindia yang menyajikan konten pembelajaran pantun secara terstruktur. Setiap salindia (*slide*) dilengkapi dengan tombol navigasi untuk memudahkan pengguna berpindah antar bagian materi, seperti petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, latihan soal, dan lagu pantun.

3. Desain produk mengutamakan keterbacaan, interaktivitas, gaya visual yang menarik, dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. *Canva*, tampilan visual dibuat menarik dengan penggunaan warna yang kontras, gambar yang relevan, dan tipografi yang jelas. Setiap bagian disusun secara sistematis agar peserta didik dapat mengikuti alur pembelajaran dengan mudah. Tombol navigasi dirancang agar responsif dan intuitif, sehingga memudahkan peserta didik dalam menjelajahi konten.
4. Media ini fokus pada pembelajaran interaktif dengan pendekatan yang menyenangkan. Penggunaan video pembelajaran mendukung pemahaman konsep, sedangkan latihan soal di *Wordwall* memberikan kesempatan untuk menguji pemahaman peserta didik secara langsung. Dengan menggabungkan elemen visual dan interaktif, media ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam belajar pantun. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya informatif tetapi juga mengundang partisipasi aktif dari peserta didik.
5. Media pembelajaran interaktif *Canva* materi keterampilan menulis pantun memiliki fitur sebagai berikut.
 - a. Petunjuk Penggunaan: bagian awal yang menyajikan informasi jelas dan ringkas tentang cara bernavigasi (misalnya tombol panah dan hyperlink).
 - b. Tujuan Pembelajaran: penjelasan eksplisit mengenai kompetensi yang harus dicapai peserta didik setelah menggunakan media ini.
 - c. Materi Belajar: konten utama yang menyajikan materi pantun secara runut dan komprehensif, seperti pengertian pantun,

- ciri-ciri, bagian pantun, jenis-jenis pantun, dan contohnya.
- d. Video Pembelajaran: klip video yang diintegrasikan di Canva berisi penjelasan mendalam dan contoh visual yang relevan.
 - e. Lagu Pantun: berupa lagu yang liriknya berisi ciri-ciri pantun.
 - f. Latihan Soal: aplikasi *Wordwall* digunakan untuk membuat latihan soal yang lebih komprehensif melalui permainan mencocokkan kata. Latihan ini dapat membantu peserta didik mengasah pemahaman yang menyenangkan.
 - g. Langkah-langkah Menulis Pantun: bagian yang memberikan langkah-langkah sistematis tentang cara menulis pantun yang benar. Mulai dari menentukan isi, membuat sampiran, hingga memperhatikan rima.
 - h. Latihan Menulis Pantun: lembar kerja ini mengarahkan peserta didik untuk terlebih dahulu menentukan pesan atau nasihat pada bagian isi (baris 3 dan 4) , memperhatikan akhiran kata untuk rima , lalu membuat sampiran (baris 1 dan 2) yang memiliki bunyi akhir yang sama dengan bagian isi tersebut. Setelah semua bagian selesai, peserta didik dapat menyatukan seluruh baris menjadi sebuah pantun utuh yang siap untuk dibacakan.

G. Definisi Istilah/Operasional

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan peserta didik untuk mengambil peran aktif dalam proses belajar, di mana mereka tidak hanya menyerap informasi, tetapi juga berinteraksi dengan konten dan dengan sesama pembelajar (Djamarah dan Zein, 2014, hal. 121).

2. Canva

Canva merupakan aplikasi desain digital yang memiliki beberapa menu yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis grafis, seperti poster, presentasi, pamflet, grafik, banner, dan penyuntingan foto (Marwah dan Susanti, 2023).

3. Pendekatan Deep Learning

Deep learning diperkenalkan oleh Marton dan Säljö (1976) yang dikutip dalam Fitriani dan Santiani (2025), adalah

pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap makna dan hubungan antar konsep. Model ini menekankan pengembangan pemahaman yang lebih komprehensif melalui pengalaman belajar yang holistik, di mana peserta didik terlibat secara kognitif dan emosional dalam proses pembelajaran.

4. Keterampilan Menulis Pantun

Keterampilan menulis pantun adalah kemampuan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan secara estetis dengan memperhatikan unsur-unsur ritme, rima, serta makna dalam suatu format puisi yang khas (Imelda dkk., 2024).

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi menjadi beberapa bab sebagai berikut.

BAB 1: PENDAHULUAN

Dalam bab ini peneliti menguraikan permasalahan yang menjadi perhatian tentang pentingnya pengembangan keterampilan menulis pantun dalam konteks pendidikan dasar, serta menganalisis kesenjangan antara realitas kemampuan peserta didik dan harapan pendidikan. Juga akan dibahas orisinalitas penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu serta alternatif solusi yang diusulkan, selanjutnya diikuti rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat penelitian (teoritis dan praktis), hasil yang diharapkan, spesifikasi produk yang dikembangkan, definisi istilah/operasional, dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

BAB 2 TINJAUAN PUSATAKA

Bab ini mengulas hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian, sebagai dasar untuk mengembangkan kerangka teori. Selanjutnya, menyajikan teori-teori yang digunakan untuk menganalisis fenomena terkait yang meliputi pendekatan *deep learning*, media pembelajaran, media *Canva*, pembelajaran pantun, capaian pembelajaran pantun kelas V sekolah dasar.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif *Canva* dengan pendekatan *deep learning* melibatkan beberapa tahapan yang sistematis. Pertama, dalam pengembangan produk, tahap ini dimulai dengan desain pengembangan yang mencakup perencanaan konten, struktur, dan elemen interaktif yang akan digunakan dalam media. Selanjutnya, subjek pengembangan ditentukan, yang terdiri dari peserta didik kelas V di SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya sebagai kelompok sasaran. Jenis data yang dikumpulkan meliputi data kualitatif dan kuantitatif terkait penggunaan media dan keterampilan menulis pantun peserta didik. Untuk mengumpulkan data, digunakan teknik pengumpulan data seperti wawancara, dan angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan mencakup kuesioner untuk mengukur kepraktisan dan efektivitas media. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data yang sesuai, seperti analisis deskriptif untuk menggambarkan hasil dan analisis statistik untuk mengembangkan produk, kepraktisan, dan keefektifan media.

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menggambarkan data yang diperoleh dari penelitian, termasuk hasil uji coba dan penilaian produk. Menyajikan hasil dari pengembangan media pembelajaran, termasuk analisis validitas dan kepraktisan. Menganalisis produk yang dikembangkan dalam konteks teori dan penelitian terdahulu, serta implikasi bagi praktik pembelajaran. Menyajikan produk akhir dari penelitian, termasuk fitur-fitur dan manfaatnya bagi pengguna.

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi kesimpulan yang merangkum temuan utama dari penelitian dan menjelaskan relevansinya terhadap tujuan yang diharapkan. Saran dengan memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dan saran praktis bagi implementasi media pembelajaran yang dikembangkan.