

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Qr-Code* pada muatan pelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) kelas V sekolah dasar terdapat beberapa kesimpulan yang diambil, yaitu:

1. Media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Qr-Code* pada materi pembelajaran IPAS Bab 2 Topik A makan dan dimakan dengan menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* yang dikembangkan mengenakan model ADDIE isi dari produk media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Qr-Code* terdapat materi makan dan dimakan yang dikembangkan oleh peneliti.
2. Kelayakan media pembelajaran ular tangga digital berbasis QR-Code diukur melalui evaluasi dari para ahli validasi, angket yang diisi oleh peserta didik dan guru. Dalam penelitian ini, kevalidan media pembelajaran ular tangga berbasis QR-Code untuk pembelajaran IPAS mengenakan model *Problem Based Learning* (PBL) dinilai oleh tiga ahli dengan hasil: ahli materi 88%, ahli media 88%, dan ahli bahasa 97%. Hasil gabungan dari penilaian para ahli validasi mencapai persentase 91% dengan kategori "Sangat Valid".

Tingkat validitas dari media ular tangga digital berbasis QR-Code untuk muatan pembelajaran IPAS Bab 2 topik A tentang makanan dan rantai makanan dinilai melalui respons dari peserta didik dengan hasil angket sebesar 93% dengan kategori "Sangat Layak". Sementara itu, angket yang diisi oleh guru memperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria "Sangat Layak".

B. Keterbatasan Produk

Pengembangan media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Qr-Code* pada muatan pelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) kelas V sekolah dasar ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

- 1) Produk yang dihasilkan hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Qr-Code* dan kelayakan media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Qr-Code*.
- 2) Peneliti melibatkan subjek penelitian sejumlah 18 peserta didik
- 3) Produk ini dirancang oleh peneliti untuk membantu peserta didik memahami konsep makanan dan pemakanan, namun belum mencakup materi lain yang diajarkan dalam kurikulum IPAS kelas V di sekolah dasar.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Qr-Code* pada muatan pelajaran IPAS mengenakan model *Problem Based Learning* (PBL) kelas V sekolah dasar maka beberapa implikasinya adalah sebagai berikut:

- 1) Produk media ular tangga digital berbasis *Qr-Code* diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman pada pembelajaran IPAS kelas V khususnya pada Bab 2 Topik A makan dan dimakan.

- 2) Produk media pembelajaran dapat berperan sebagai alat bantu bagi guru dalam mengkomunikasikan materi. serta sebagai media untuk melakukan evaluasi terhadap peserta didik.
- 3) Produk media pembelajaran ular tangga digital berbasis QR-code telah melalui uji validasi, Media pembelajaran ini memenuhi syarat untuk digunakan dalam muatan pelajaran IPAS dengan model Problem Based Learning (PBL) untuk siswa kelas V sekolah dasar.

D. Saran

Peneliti menyarankan agar pengembangan produk ini berkelanjutan dengan langkah-langkah berikut:

a. Bagi guru

Peneliti berharap produk mampu menjadi opsi pilihan media dalam penunjang pembelajaran.

b. Bagi siswa

Peneliti berharap prosuk yang sudah dikembangkan mampu membantu para peserta didik dalam belajar.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Temuan ini dapat menjadi acuan bagi peneliti masa depan dan dapat terus diperbarui seiring dengan perkembangan teknologi yang terus berlangsung.