

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan dengan media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas di kelas V di SDN Wayut 03 mencapai beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Media yang dikembangkan merupakan media *flashcard* dengan *qr code* dengan dibuat menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu: *analyze, design, development, implement, and evaluate*.
2. Kelayakan dari produk media *flashcard* dengan *qr code* didapat dari penilaian ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. Kelayakan berdasarkan kevalidan media tersebut berdasarkan yang pertama ahli media 100 %, ahli materi 85 % dan ahli Bahasa 82 % yang menjadikan kriteria sangat layak digunakan. Hasil dari semua para ahli tersebut yaitu 89 % dengan kategori sangat layak digunakan. Serta Respon Guru kelas V SDN Wayut 03 mengenai media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas di kelas V Sekolah Dasar dari hasil penilaian angket respon guru yaitu 85 % menjadikan kategori sangat layak digunakan untuk media pembelajaran. Pada pembelajaran pada siswa yang setelah menggunakan media tersebut mengisi lembar angket yang diberikan peneliti untuk mereka isi memiliki

rata rata skor 95 % dengan begitu siswa memiliki respon yang baik dan media layak digunakan.

## **B. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan dari media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas di kelas V memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan hanya berfokus di satu materi saja pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar.
2. Produk yang dikembangkan menggunakan *qr code* yang hanya dapat diakses melalui internet, sehingga penggunaannya terbatas.
3. Produk yang dikembangkan oleh peneliti hanya di mata pembelajaran Bahasa yang bertujuan memfasilitasi guru dan siswa di materi majas kelas V sekolah dasar.

## **C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dari media *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas di kelas V, maka ada beberapa implikasi, yaitu:

1. Produk media *flashcard* dengan *qr code* diharapkan bisa menarik minat belajar siswa dalam kegiatan belajar siswa di mata pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas di kelas V sekolah dasar.

2. Produk media *flashcard* dengan *qr code* bisa dipergunakan menjadi salah satu media pembelajaran yang inovasi di mata pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Produk media *flashcard* dengan *qr code* sudah melalui uji validasi dengan hasil bahwa media media *flashcard* dengan *qr code* sangat layak dipergunakan dalam menambah variasi media pembelajaran di mata pelajaran Bahasa Indonesia

#### **D. Saran**

Saran peneliti untuk keberlanjutan pengembangan produk ini antara lain sebagai berikut :

1. Bagi siswa
  - a. Peneliti berharap agar siswa lebih bisa memahami dan menarik minat belajar materi majas dengan menggunakan media *flashcard* dengan *qr code* yang telah peneliti kembangkan.
  - b. Peneliti berharap agar siswa menjadi lebih termotivasi dan merasa nyaman dalam belajar mata pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi majas karena adanya media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

## 2. Bagi Guru

Peneliti memgharapkan agar media *flashcard* dengan *qr code* yang telah peneliti kembangkan. Menjadi salah satu alternatif untuk menjadi alat ajar didalam pembelajaran.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi refensi pilihan bagi peneliti selanjutnya, sehingga bisa memperbaiki pengembangan dalam penelitian ini agar lebih baik dan menarik lagi.