

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa Media *Smart box* Interaktif berbasis *Inquiry*. Pengembangannya media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Melalui tahapan ini media dirancang dan disempurnakan secara bertahap hingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan serta layak digunakan dalam pembelajaran. Media *Smart box* Interaktif berbasis *Inquiry* merupakan sebuah media konkret berupa kotak pintar yang mengintegrasikan media digital interaktif melalui kode QR. Media ini dirancang khusus berisi aktivitas mengacu pada langkah *inquiry* dan telah dimodifikasi guna melatih keterampilan dan keaktifan siswa dalam proses mengamati, bertanya, menemukan informasi, bereksplorasi, serta menyimpulkan tentang apa yang telah mereka dapatkan dan pelajari. Aktivitas tersebut meliputi Ayo Jelajahi sesuai dengan alur mengamati, Ayo Selidiki sesuai dengan alur bertanya, Ayo Temukan sesuai dengan alur mencoba, dan Ayo Jelajahi Digital sesuai dengan alur menemukan informasi. Pada aktivitas Ayo Jelajahi Digital memuat konten digital yang dapat diakses oleh siswa melalui kode QR, konten tersebut meliputi materi bacaan berupa *flipbook*, materi pembelajaran digital berbasis *inquiry*, dan gamifikasi atau *game* edukatif. Penyajian media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa yang menyukai

unsur visual dan permainan edukatif. Seluruh komponen tersebut dirancang dengan tampilan gambar atau ilustrasi menarik relevan dengan materi Keberagaman budaya Indonesia, didukung warna yang cerah kontras serta susunan tata letak yang rapih dan pemilihan teks yang jelas.

Tingkat kelayakan media *smart box* Interaktif berbasis *Inquiry* diketahui melalui proses validasi yang melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta penilaian dari guru dan siswa sebagai pengguna. Berdasarkan hasil penilaian, ahli media memberikan persentase sebesar 80,5%, ahli materi 90,2%, dan ahli bahasa 95%, yang seluruhnya termasuk dalam kriteria sangat valid. Sementara itu, hasil angket respon guru dan siswa masing-masing memperoleh persentase sebesar 98,4% dan 95,6875% dengan kriteria sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan, meliputi desain media, kesesuaian materi, penggunaan bahasa, interaktivitas, serta kemudahan dalam penggunaan. Respon positif yang diberikan oleh guru dan siswa juga menunjukkan bahwa media mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran secara lebih menarik dan memicu partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, media *Smart box* Interaktif berbasis *Inquiry* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar.

B. Saran

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menjadi dasar dalam penyusunan beberapa saran. Saran-saran tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkaitan dengan penggunaan maupun pengembangan media pembelajaran, sehingga media *Smart box* Interaktif berbasis *Inquiry* dapat dimanfaatkan secara lebih optimal dan dikembangkan lebih lanjut pada penelitian berikutnya.

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memaksimalkan pemanfaatan sarana dan prasarana yang tersedia untuk mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif demi terciptanya kualitas pembelajaran yang baik, menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

2. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media *Smart box* Interaktif berbasis *Inquiry* sebagai salah satu alternatif media pada materi keberagaman budaya Indonesia maupun materi lain yang memiliki karakter serupa.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat menggunakan media yang telah dikembangkan sebagai sarana belajar sehingga meningkatkan keaktifan, kemandirian belajar, dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari dibantu dengan penyajian informasi secara lebih konkret dan interaktif

4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *Smart box* Interaktif berbasis *Inquiry* pada materi yang berbeda atau menambahkan variasi aktivitas dan gamifikasi agar media menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.