

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran digital menggunakan *genially* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi bentang alam Indonesia bagi siswa kelas III sekolah dasar di SDN Jiwan 02, dapat disimpulkan beberapa poin utama sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *genially* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi bentang alam Indonesia ini dibuat berdasarkan langkah-langkah pengembangan model ADDIE yang terdiri dari, *analyze* yaitu melakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum, *design* yaitu menyusun desain dan rencana pengembangan media, *development* yaitu mengembangkan media, *implementation* yaitu menerapkan hasil pengembangan media, dan yang terakhir *evaluation* yaitu melakukan evaluasi. Produk yang dihasilkan mempunyai tujuh menu yaitu, menu tujuan pembelajaran, menu *ice breaking*, menu video pembelajaran, menu materi pembelajaran, menu kuis, menu soal evaluasi, dan menu profil pengembang.
2. Kelayakan media pembelajaran digital *genially* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi bentang alam Indonesia kelas III sekolah dasar yang dikembangkan ini sangat layak digunakan. Hal ini didukung oleh hasil

validasi dari ketiga validator yaitu validator ahli media yang memperoleh hasil 94%, validator ahli materi yang memperoleh hasil 94%, dan validator ahli bahasa yang memperoleh hasil 98%. Hasil penilaian dari ketiga validator tersebut kemudian digabung dan mendapatkan rata – rata 95,33% dan memenuhi kriteria “sangat layak”.

B. Keterbatasan Produk

Pengembangan media pembelajaran digital *genially* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi bentang alam Indonesia kelas III Sekolah Dasar di SDN Jiwan 02 ini tentunya memiliki beberapa keterbatasan, antara lain sebagai berikut :

1. Peneliti mengambil 18 siswa untuk dijadikan subjek penelitian.
2. Produk yang dikembangkan oleh peneliti digunakan untuk membantu siswa dan guru dalam memahami materi bentang alam Indonesia secara mendalam untuk meningkatkan hasil belajar siswa, namun belum sampai mencakup pada materi lain dalam mata Pelajaran IPAS.

C. Implikasi Hasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran digital *genially* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi bentang alam Indonesia kelas III sekolah dasar di SDN Jiwan 02, maka beberapa implementasinya antara lain sebagai berikut :

1. Peneliti berharap produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran digital *genially* dapat digunakan untuk membantu siswa dalam

meningkatkan hasil belajar IPAS materi bentang alam Indonesia kelas III SDN Jiwan 02.

2. Produk media pembelajarn digital *genially* dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran baik secara daring maupun luring.

D. Saran

Saran dari peneliti berharap keberlanjutan pengembangan media pembelajaran digital *genially* ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru

Peneliti mengharapkan media pembelajaran digital *genially* mampu menyajikan sebuah alternatif bagi para pendidik dalam mentransmisikan substansi pengajaran, yang pada akhirnya dapat mencegah kebosanan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung. Lebih lanjut, diharapkan pula media pembelajaran digital *genially* ini dapat berfungsi sebagai rujukan bagi para pendidik lainnya dalam mengembangkan instrumen pembelajaran untuk mata pelajaran yang berbeda.

2. Bagi siswa

Memanfaatkan *platform* pembelajaran *genially* memungkinkan para siswa untuk berpartisipasi dalam proses edukasi dengan cara yang lebih proaktif, independen, dan menarik. Oleh karena itu, para siswa dianjurkan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran *genially* ini. Pembelajaran akan menjadi lebih bernilai substantif apabila siswa terlibat secara menyeluruh dalam aktivitas belajar, forum diskusi, serta

penyelesaian soal-soal kuis dan evaluasi yang tersedia dalam *platform genially*.

3. Bagi sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran *genially* sebagai salah satu inovasi pembelajaran berbasis digital. Penyediaan fasilitas seperti perangkat pendukung dan jaringan internet menjadi faktor yang paling penting untuk memastikan keberhasilan implementasi. Sekolah juga dapat menjadikan media pembelajaran digital *genially* sebagai media pembelajaran yang mendorong transformasi pendidikan menuju pembelajaran aktif, kreatif, dan relevan dengan tuntutan kurikulum saat ini.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan media pembelajaran digital *genially* perlu dilanjutkan dengan lingkup materi yang lebih luas serta pengujian pada jenjang sekolah dan konteks pembelajaran yang berbeda. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan evaluasi dalam jangka waktu yang lebih panjang agar memperoleh gambaran menyeluruh tentang dampaknya terhadap berbagai aspek belajar siswa. Penambahan fitur interaktif dan kolaboratif juga dapat dijadikan fokus pengembangan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna.