

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Tahap analisis dilaksanakan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran pada peserta didik dan guru melalui penyebaran angket. Pada tahapan desain dilakukan mulai dari mendesain produk dengan menentukan bahan dan *website* apa yang akan digunakan dalam pembuatan sebuah produk media. Pada tahapan pengembangan dilakukan kegiatan mengembangkan media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* sampai uji validasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan memberikan angket validasi yang diperoleh kriteria sangat baik. Tahap implementasi dilakukan pelaksanaan implementasi produk untuk mengetahui kelayakan media melalui angket respon guru kelas dan peserta didik yang menunjukkan kriteria sangat baik. Tahap terakhir yaitu

tahap evaluasi yang terdiri dari revisi akhir media setelah diimplementasikan kepada pengguna.

2. Kelayakan media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku kelas III SDN Wayut 03 dapat dilihat dari hasil validasi ahli yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* masuk pada kriteria “sangat baik”. Hasil angket respon guru dan peserta didik kelas III diperoleh kriteria “sangat baik”. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta dari respon pengguna diketahui bahwa media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi Aku dan Lingkungan Sekitarku kelas III SD. Peneliti menemukan bahwa media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan dapat meningkatkan antusias peserta didik pada saat mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

B. Keterbatasan Produk

Produk yang telah dikembangkan peneliti memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* hanya bisa digunakan untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPAS materi Aku dan Lingkungan Sekitarku.

2. Media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* mempunyai keterbatasan pada media digital yang digunakan hanya bisa diakses melalui jaringan internet.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Peneliti mengharapkan dengan adanya media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* dapat memberikan manfaat untuk guru maupun peserta didik dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam memahami materi pembelajaran.
2. Peneliti mengharapkan adanya media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* bisa meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.
3. Produk media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* bisa menjadi solusi yang bisa digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
4. Produk media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* bisa digunakan peserta didik untuk belajar mandiri baik di kelas maupun di rumah.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku kelas III SD, peneliti memberikan saran untuk produk media ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* diharapkan bisa menjadi inovasi pembaharuan dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* diharapkan dapat mendukung pembelajaran berbasis konkret maupun digital dan dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran terkait dengan penggunaan media pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* diharapkan bisa membantu peserta didik dalam memahami materi dan dapat meningkatkan antusias dan semangat peserta didik dalam belajar.

4. Bagi Peneliti Lain

Media pembelajaran *Eco-Map Kids* berbasis *QR Code* bisa digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menerapkan media konkret dan digital.