

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran "Ular Tangga Digital Berbasis *QR Code* pada Materi IPAS Rantai Makanan Siswa Kelas V Sekolah Dasar" di SDN Jatirejo dengan menerapkan model pengembangan ADDIE, dapat ditarik kesimpulan mengenai prosedur pengembangan serta tingkat kevalidan produk tersebut. Dari segi prosedur, pengembangan media pembelajaran ini telah dilaksanakan secara sistematis melalui lima tahapan model ADDIE yang terstruktur. Proses diawali dengan tahap analisis (*Analysis*) untuk memetakan kebutuhan guru, siswa, dan kurikulum Merdeka di SDN Jatirejo. Selanjutnya, dilakukan tahap perancangan (*Design*) terhadap konsep papan permainan ular tangga ukuran 10×10 petak menggunakan Canva AI serta konsep video materi. Tahap pembuatan (*Development*) direalisasikan dengan menyusun produk digital di Canva, mengunggah video materi ke YouTube, mengintegrasikannya menjadi *QR Code*, hingga melakukan uji validasi kepada para ahli. Prosedur kemudian dilanjutkan dengan tahap implementasi (*Implementation*) melalui uji coba bertahap kepada siswa, dan diakhiri dengan evaluasi (*Evaluation*) menyeluruh untuk meninjau efektivitas produk berdasarkan umpan balik pengguna, sehingga menghasilkan media interaktif bertema hubungan memakan dan dimakan serta keseimbangan ekosistem.

Dari segi kualitas produk, media pembelajaran ular tangga digital berbasis *QR Code* ini telah teruji secara teoretis dan praktis memiliki tingkat kevalidan serta kelayakan yang sangat tinggi. Kelayakan teoretis dibuktikan oleh hasil penilaian para pakar, di mana validasi dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 96% yang masuk dalam kategori "Sangat Layak", sementara validasi dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa konten substansi rantai makanan dan desain digital yang disajikan di dalam media pembelajaran ini sudah memenuhi standar instruksional yang baik.

Selain valid secara teoretis, tingkat kevalidan produk ini juga didukung secara praktis melalui respon positif dari pengguna di lapangan. Berdasarkan angket respon guru kelas V SDN Jatirejo, media pembelajaran ini memperoleh penilaian sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil senada juga ditunjukkan oleh para siswa pada tahap uji coba satu kelas yang melibatkan 14 siswa kelas V, di mana angket respon siswa memperoleh persentase pencapaian sebesar 96,25% dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, berdasarkan akumulasi seluruh penilaian tersebut, dapat disimpulkan secara utuh bahwa media ular tangga digital berbasis *QR Code* pada materi IPAS rantai makanan ini dinyatakan sangat valid, praktis, dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

B. Keterbatasan Produk

Penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga digital berbasis *QR Code* pada mata pelajaran IPAS kelas V ini masih memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Fokus penelitian ini terbatas hanya pada prosedur pengembangan serta pengujian tingkat kevalidan (kelayakan) media pembelajaran ular tangga digital berbasis *QR Code* secara teoretis dan praktis melalui angket respon.
2. Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini ruang lingkupnya terbatas, yaitu hanya melibatkan populasi target sebanyak 14 siswa kelas V di SDN Jatirejo.
3. Cakupan materi yang dikembangkan di dalam media ini terbatas hanya pada topik Rantai Makanan (hubungan memakan dan dimakan serta keseimbangan ekosistem) untuk kelas V, sehingga belum mencakup bab atau topik materi lain yang ada dalam kurikulum IPAS Sekolah Dasar.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media ular tangga digital berbasis *QR Code* ini memberikan beberapa implikasinya sebagai berikut:

1. Bagi Proses Belajar Siswa

Produk ini secara praktis mampu mengubah atmosfer pembelajaran IPAS yang semula monoton akibat metode konvensional menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Penggabungan

visualisasi video dan permainan kelompok dapat mempermudah siswa mengkonkretkan materi rantai makanan yang abstrak.

2. Bagi Praktik Pembelajaran Guru

Media ini berimplikasi sebagai alat bantu atau peraga ajar inovatif bagi guru untuk mengoptimalkan fasilitas sekolah yang sudah ada (seperti proyektor atau smart tv). Selain sebagai penyampai materi, fitur kuis di dalam game ini dapat diimplikasikan sebagai instrumen evaluasi formatif yang interaktif di kelas.

3. Bagi Bidang Akademik

Hasil penelitian ini membuktikan secara ilmiah bahwa integrasi teknologi *Quick Response (QR) Code* dengan permainan tradisional ular tangga yang dimodifikasi secara digital memenuhi syarat kelayakan instruksional untuk diterapkan pada Kurikulum Merdeka di jenjang Sekolah Dasar.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan, dan keterbatasan produk yang telah diuraikan, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Kelas

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media ular tangga digital berbasis QR Code ini sebagai salah satu opsi variasi media penunjang yang reguler dalam pembelajaran IPAS, guna membangkitkan motivasi dan partisipasi aktif siswa di kelas.

2. Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk memanfaatkan media digital ini secara bijak, baik dalam belajar mandiri maupun berdiskusi kelompok, sebagai sarana bermain sambil belajar yang mendidik kapan saja dan di mana saja.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Mengingat produk ini baru terbatas pada materi rantai makanan dengan subjek kelompok kecil, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media sejenis dengan cakupan materi IPAS yang lebih luas, menambahkan variasi kuis edukatif yang lebih mendalam, serta melakukan uji efektivitas (eksperimen) untuk mengukur dampak langsung media terhadap hasil belajar kognitif siswa secara luas seiring perkembangan teknologi.