

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Genially “Found Around Us”* dengan pendekatan deep learning dalam pembelajaran IPAS SD. Berdasarkan pada bab IV hasil penelitian dan pembahasan ditemukan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially “Found Around Us”* menjadi solusi dari permasalahan yang ada di sekolah khusus nya kelas 4 terkait dengan keterbatasan media dan kesulitan peserta didik memvisualisasikan konsep IPAS. Media ini terintergrasi dengan pendekatan *deep learning* melalui tiga unsur yaitu; *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah *Borg and Gall* melalui 10 tahap yaitu; (1) *Penelitian dan Pengumpulan data*, (2) *Perencanaan*, (3) *Pengembangan produk awal*, (4) *Uji coba Perorangan*, (5) *Revisi produk utama*, (6) *Uji coba Kelompok Kecil*, (7) *Revisi produk oprasional*, (8) *Uji coba kelompok besar* (9) *Revisi produk akhir*, (10) *Disemenasi dan Implemetasi*. Media ini memiliki beberapa menu diantaranya capaian dan tujuan pembelajaran, materi, game, serta kuis evaluasi.
2. Media pembelajaran interaktif dengan pendekatan deep learning ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita. Hal tersebut dibuktikan dengan validasi ahli media sebesar 82,75%, validasi ahli materi sebesar 83,75%, dan ahli bahasa sebesar 85,88%, yang seluruhnya termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu respon guru memperoleh

presentase sebesar 98,09%, sedangkan respon siswa melalui 3 tahap uji coba secara berurutan mencapai rata-rata presentase 93,49%, 92,85%, dan 98,02% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Genially* “*found around us*” dapat diterima baik oleh guru maupun siswa.

B. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran genially “found around us” dengan pendekatan deep learning ini telah dilaksanakan seagik mungkin, namun terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

Uji coba hanya dilaksanakan di satu sekolah dasar saja, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Karakteristik siswa, kondisi fasilitas, dan kemampuan guru di sekolah lain dapat berbeda sehingga tingkat kelayakan dan efektivitas media kemungkinan mneghasilkan temuan yang berbeda pula. Penelitian ini tidak menggunakan kelas control sebagai pembading, sehingga peningkatan hasil belajar dari pre-test dan post-test belum dapat dipastikan sepenuhnya disebabkan oleh penggunaan media genially semata. Faktor lain seperti motivasi siswa, kondisi kelas, dan pengaruh guru turut berkontribusi terhadap hasil yang diperoleh

Media genially “found around us” hanya dapat diakses secara online sehingga ketergantungan pada jaringan internet menajdi kendala nyata, terutama bagi sekolah yang belum memiliki koneksi interet yang stabil di setiap ruang kelas. Hal ini dapat menghambat penggunaan media secara optimal dalam kondisi tertentu. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam rentang waktu yang relative terbatas, yaitu pada semsester genap tahun ajaran 2025/2026, sehingga belum dapat mengamati dampak jangka

panjang penggunaan media terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan

Berikut ini adalah implikasi dari penelitian ini terhadap pengembangan media pembelajaran *genially* “*found around us*” dengan pendekatan deep learning yang berfokus pada materi gaya disekitar kita:

1. Hasil penelitian ini memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar, terutama dengan menyediakan media pembelajaran digital sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media ini dibuat dengan pengintegrasian tiga pilar deep learning yaitu mindful learning, meaningful learning, dan joyfullerlearning ke dalam struktur media genially terbukti mampu mendorong keterlibatan kognitif siswa secara mendalam,
2. Pengembangan media genially berbasis website, lembaga pendidikan dan instruktur mrmiliki kesempatan untuk menggunakan teknologi digital secara inovatif untuk kegiatan pembelajaran. Keberhasilan pendekatan deep learning dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi gaya disekitar kita mengimplikasikan bahwa pelajaran IPAS di SD perlu bergeser dari pendekatan hafalan menuju pendekatan yang menekankan eksplorasi, analisis sebab-akibat, dan refleksi.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran diberikan kepada pihak-pihak terkait:

1. **Bagi Guru**, media interaktif genially “found around us” ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran pada mata pembelajaran IPAS, khususnta pada materi yang bersifat abstrak dan sulit divisualisasikan melalui metode ceramah. Guru

disarankan untuk mengintegrasikan media ini secara terencana dalam proses pembelajaran agar pendekatan deep learning dapat diterapkan secara optimal di kelas.

2. **Bagi Siswa,** manfaatkan media ini secara aktif dan mandiri, tidak hanya saat pembelajaran berlangsung di kelas tetapi juga sebagai bahan ajar di rumah, karena media dapat diakses secara online kapan saja dan dimana saja.
3. **Bagi Sekolah,** perlu memastikan ketersediaan dan stabilitas jaringan di kelas agar penggunaan media digital berbasis web seperti genially dapat berjalan optimal. Sekolah juga disarankan mendorong guru untuk mengembangkan media digital serupa pada pelajaran lain sebagai bagian dari inovasi pembelajaran berbasis teknologi.
4. **Bagi Peneliti Selanjutnya,** hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media genially pada materi dan jenjang kelas yang berbeda. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk memperluas desain penelitian menggunakan pendekatan quasi-eksperimen dengan kelas control agar efektivitas media dapat diukur secara komprehensif serta menambahkan pengukuran terhadap kemampuan berfikir kritis dan sikap peduli lingkungan siswa sebagaimana tertuang dalam tujuan pembelajaran IPAS.