

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan merupakan bagian dimana peneliti menyimpulkan hasil penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Digital Materi Kegiatan Ekonomi di SD kelas IV yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran *flashcard* digital Materi Kegiatan Ekonomi di SD Kelas IV menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan media pembelajaran, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi. Pada tahap desain peneliti membuat rancangan media pembelajaran *flashcard* digital dimulai dari menentukan sumber daya yang diperlukan, menyusun GBPM, membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, membuat modul ajar, dan membuat desain prototipe produk. Setelah tahap desain yaitu selanjutnya adalah tahap pengembangan pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan produk media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya kemudian melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba produk yaitu media pembelajaran *flashcard* digital kepada guru dan siswa di SDN Cicalengka 02. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan penilaian terhadap produk yang dikembangkan melalui analisis SWOT.
2. Berdasarkan hasil uji kelayakan media pembelajaran *flashcard* digital bahwa hasil penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata sebesar 87,5% yang termasuk pada kategori “sangat layak”, lalu berdasarkan penilaian dari ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 97,2% yang termasuk pada kategori “sangat layak” kemudian berdasarkan penilaian dari ahli bahasa memperoleh rata-rata sebesar 75% yang termasuk pada kategori “layak”. Sehingga berdasarkan rekapitulasi dari penilaian ahli media, ahli materi dan ahli bahasa bahwa media pembelajaran *flashcard* digital memperoleh rata-rata sebesar 86% yang termasuk pada kategori “sangat layak”.

3. Berdasarkan hasil respon guru mengenai media pembelajaran *flashcard* digital memperoleh rata-rata sebesar 98,4% yang termasuk pada kategori “sangat layak” kemudian berdasarkan hasil respon siswa mengenai media pembelajaran *flashcard* digital memperoleh rata-rata sebesar 94% yang termasuk pada kategori “sangat layak”.

## 5.2 Implikasi

Implikasi dari media pembelajaran *flashcard* digital yakni sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *flashcard* digital merupakan media pembelajaran yang inovatif dan dapat membantu proses pembelajaran khususnya pada materi kegiatan ekonomi di SD kelas IV.
2. Media pembelajaran *flashcard* digital merupakan media yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran digital yang bervariasi.
3. Media pembelajaran *flashcard* digital dapat menjadi media pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam pembelajaran khususnya pada materi kegiatan ekonomi di SD kelas IV.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *flashcard* digital pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di SD kelas IV maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru, media *flashcard* digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam materi kegiatan ekonomi pada pembelajaran IPS di SD kelas IV.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu membuat media *flashcard* digital dengan konten materi yang lebih lengkap dengan fitur-fitur yang lebih menarik dan interaktif.