

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian desain dan pengembangan produk media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Mengacu dari sisi desain, media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* dengan beberapa instrumen didalamnya dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna terutama yakni peserta didik kelas IV SD. Media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* ini juga dilengkapi dengan cakupan materi dan soal yang sedikit lebih luas karena tidak hanya mencantumkan pengertian saja sehingga peserta didik mendapat lebih banyak pengetahuan dan lebih mudah memahami materi yang dipelajarinya.
2. Mengacu dari sisi pengembangan, peneliti melakukan pengembangan pada papan ular tangga, pion, dadu, pengembangan pada kartu *QR Code* (kartu materi dan kartu soal), dan pengembangan pada naskah aturan permainan. Media ular tangga berbasis *QR Code* ini juga sudah diuji kelayakannya kepada ahli media dan ahli materi serta dilakukan uji coba kepada para pengguna yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Jelegong 01. Berdasarkan hasil penilaian dari validasi ahli media, media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* ini mendapatkan nilai 92,8 % dengan kriteria "Sangat Layak". Sedangkan, untuk validasi ahli materi peneliti harus melewati uji validasi materi yang cukup panjang karena harus melewati 2 validasi. Untuk validasi pertama, materi pada media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* mendapatkan nilai 67,8% dengan kategori "Cukup Layak". Sedangkan, untuk validasi kedua materi pada media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* mendapatkan nilai 100% dengan kategori "Sangat Layak".
3. Mengacu pada respon pengguna, media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* ini mendapat penilaian dari guru yaitu skor 94,4% dan ada juga sedikit saran dari guru mengenai media yang dikembangkan oleh peneliti, diantaranya bahasa yang digunakan agar lebih disesuaikan dengan siswa kelas IV, materi

yang ada juga seharusnya dapat lebih banyak menciptakan kemampuan bertanya siswa, dan tampilan media ular tangga bisa ditambahkan animasi yang lebih banyak sebab hal itu dapat membuat siswa lebih tertarik terhadap media yang diuji cobakan. Sedangkan, untuk penilaian dari peserta didik mendapatkan skor 88,3% dan ada juga komentar atau pendapat cukup positif yang dikemukakan siswa yaitu media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* ini menyenangkan dan membuat mereka memahami materi tentang kenampakan alam.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian desain dan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai media pada materi kenampakan alam kelas IV Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* yang dikembangkan dapat menumbuhkan motivasi, minat dan semangat siswa dalam memahami materi kenampakan alam kelas IV Sekolah Dasar.
3. Media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code* yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai referensi dan motivasi oleh guru untuk mengembangkan media yang menarik pada materi kenampakan alam kelas IV Sekolah Dasar.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun rekomendasi yang harus diperhatikan peneliti dan peneliti selanjutnya dalam melakukan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis *QR Code*, diantaranya.

1. Pada saat akan melakukan uji coba produk, peneliti harus memastikan bahwa *handphone* yang dibawa siswa memadai untuk memindai *QR Code*.
2. Pada saat desain dan pengembangan media, peneliti harus dapat memilih dan memilah warna serta gambar yang lebih menarik bagi siswa kelas IV SD.
3. Pada saat mengembangkan materi kedalam media, peneliti harus dapat menggunakan bahasa yang dapat dimengerti oleh siswa kelas IV SD dan materi yang dikembangkan harus dapat mendorong rasa ingin tahu siswa.