

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian desain dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif *ecotivy* pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi, maka penggunaan media pembelajaran interaktif *ecotivy* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Mengacu dari sisi desain, media pembelajaran interaktif *ecotivy* dengan beberapa instrumen didalamnya dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna terutama yakni peserta didik kelas IV SD. Media pembelajaran interaktif *ecotivy* ini juga dilengkapi dengan cakupan pembelajaran sehingga peserta menjadi mengerti apa yang dipelajari.
2. Mengacu dari sisi pengembangan, media pembelajaran interaktif *ecotivy* ini dikembangkan dengan memperhatikan berbagai aspek. Dimulai dengan video pembelajaran sebagai bahan ajar melalui pengembangan aplikasi *EdPuzzle*, quiz permainan melalui pengembangan *Web Wordwall*, dan satu kestatuan media pembelajaran interaktif *ecotivy* melalui pengembangan aplikasi *Flutter*. Media pembelajaran interaktif *ecotivy* ini telah diuji kelayakan oleh para ahli dengan mendapatkan persentase sebesar 91,23% ketika di akumulasikan dengan persentase respon peserta didik dan guru mendapatkan hasil 93,86%. Hasil dari uji kelayakan tersebut juga mendapatkan hasil dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV SD.
3. Mengacu dari sisi hasil respon pengguna yakni guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *ecotivy* pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi ini dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran IPS di kelas IV SD. Hal ini dikarenakan, produk yang dikembangkan memiliki relevansi serta nilai tambah baik dari segi tampilan yang menarik untuk dipandang, serta isi/materi dari media pembelajaran interaktif *ecotivy* mudah untuk dipahami dan dipelajari. Selain itu juga pada implementasinya tidak menciptakan rasa bosan dan tentunya sesuai dengan perkembangan zaman.

5.2 Implikasi

Berdasarkan dari kesimpulan tersebut, implikasi dari media pembelajaran interaktif *ecotivy* pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif *ecotivy* menjadi media yang menyenangkan dan mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap kegiatan pembelajaran
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif *ecotivy* memberikan pengalaman baru bagi guru maupun peserta didik SD Negeri Percobaan dalam pembelajaran IPS khususnya ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung
3. Media pembelajaran interaktif *ecotivy* dapat menambah variasi media pembelajaran di SD Negeri Percobaan
4. Media pembelajaran interaktif *ecotivy* dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga bersifat fleksibel bagi guru maupun peserta didik kelas IV SD dengan memiliki kuota internet yang memadai
5. Media pembelajaran interaktif *ecotivy* menjadi jawaban bagi peserta didik kelas IV yang ingin menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang lebih inovasi dan kreatif.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut merupakan rekomendasi yang dapat disampaikan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif *ecotivy*:

1. Kepada pihak yang akan mengembangkan media pembelajaran interaktif *ecotivy* ini diharapkan mampu meningkatkan kualitasnya dari berbagai sisi, hal ini tentunya untuk menjadi perbaikan kedepannya dengan kualitas media pembelajaran interaktif *ecotivy* yang meningkat serta mudah untuk diakses
2. Kepada pihak yang akan mengembangkan media pembelajaran interaktif *ecotivy* tersebut juga diharapkan mampu untuk mengembangkan suasana menyenangkan dalam kemasan permainan namun tetap mengacu pada pembelajaran yang dituju. Hal ini bertujuan agar menghindari rasa jenuh peserta didik saat menggunakan media pembelajaran interaktif *ecotivy*

3. Kepada pihak yang nantinya akan mengembangkan media pembelajaran interaktif *ecotivy* tersebut, diharapkan bisa menguji skala likert lebih besar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.