

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian tentang desain dan pengembangan media pembelajaran interaktif *ekogeobiz* untuk mata pelajaran IPS tentang pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dari segi desain, desain yang dikembangkan mempertimbangkan berbagai macam aspek sehingga menggunakan *platform android* untuk menyampaikannya. Dalam pengembangannya media pembelajaran *ekogeobiz* ini dibantu menggunakan *unity*. Adapun dengan karakteristik menggunakan tiga menu utama untuk memudahkan peserta didik dalam mengakses. Selain terdapat menu materi, terdapat dua interaksi berupa permainan dan evaluasi yang akan diisi secara mandiri oleh peserta didik. Pada menu materi berupa video pembelajaran, pada menu permainan berupa pertanyaan yang cara mengisinya dengan cara *drag and drop*, dan terakhir menu evaluasi yang berisi soal evaluasi yang di *setting* secara acak.
2. Dari segi pengembangan, merujuk pada desain yang sudah dirumuskan, pengembangan yang dilakukan tidak sepenuhnya sama dengan awal. Hal ini dikarenakan adanya beberapa pertimbangan dan juga masukan dari beberapa validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli bahasa. Sehingga hasil akhir media yang dikembangkan menjadi pada bagian *font* diganti menjadi berukuran 37, pada tampilan atas dan bawah pada tampilan panduan materi, panduan permainan, dan panduan evaluasi warna sudah di ganti menjadi lebih terang namun masih tetap nuansa coklat. Kemudian pada bagian video pembelajaran sudah ditambahkan 3 contoh kegiatan ekonomi sehingga total ada 6 contoh dimana masing-masing kegiatan 2 contoh. Dan yang terakhir pada penggunaan kata ganti orang kedua tunggal, sistem penulisan tatabahasalengkap penggunaan tanda baca dan huruf kapital sudah disesuaikan dengan baik.
3. Dari respon pengguna, baik guru maupun peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *ekogeobiz* pada mata pelajaran IPS tentang pengaruh kegiatan ekonomi

terhadap kesejahteraan masyarakat, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V SD. Hal ini disebabkan dikarenakan media tersebut memiliki relevansi dan juga memberikan nilai tambah baik dari segi tampilan yang menarik maupun dari segi isi/materi yang dapat mudah dipahami dan dipelajari oleh peserta didik. Selain itu juga pada saat mengimplementasikan media pembelajaran interaktif *ekogeobiz* ini peserta didik merasa senang dan lebih antusias yang mengakibatkan dalam pembelajaran tidak mudah bosan ataupun mengantuk. Selain itu juga, media pembelajaran interaktif *ekogeobiz* ini di buat dengan mengikuti perkembangan zaman dan teknologi yang ada.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan tersebut, berikut adalah implikasi dari penggunaan media pembelajaran interaktif *ekogeobiz* pada mata pelajaran IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat:

1. Media pembelajaran interaktif *ekogeobiz* ini memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan mengurangi rasa bosan atau mengantuk bagi peserta didik, serta merangsang rasa ingin tahu peserta didik terhadap pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif *ekogeobiz* ini membawa pengalaman baru dalam pembelajaran IPS bagi guru dan peserta didik di SDN Percobaan, terutama ketika pembelajaran dilakukan di dalam kelas.
3. Media pembelajaran interaktif *ekogeobiz* ini menambah variasi media pembelajaran digital yang tersedia di SDN Percobaan.
4. Media pembelajaran interaktif *ekogeobiz* ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja tanpa adanya koneksi internet, sehingga memberikan fleksibilitas bagi guru dan juga peserta didik kelas V SD.
5. Media pembelajaran interaktif *ekogeobiz* ini memenuhi kebutuhan peserta didik kelas V yang ingin menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

6. Media pembelajaran interaktif *ekogeobiz* ini memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam menggunakan aplikasi pembelajaran yang menyatukan antara materi, permainan, dan evaluasi dalam satu aplikasi yang tersedia di SDN Percobaan.

5.3 Rekomendasi

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

1. Kepada pihak yang akan mengembangkan media pembelajaran interaktif *ekogeobiz* untuk dapat meningkatkan kualitas secara menyeluruh, sehingga media pembelajaran interaktif *ekogeobiz* ini lebih baik dari segi kualitas dan lebih mudah diakses melalui berbagai perangkat Android tanpa adanya eror.
2. Kepada pihak yang akan mengembangkan media pembelajaran interaktif *ekogeobiz* untuk dapat mengembangkan aspek permainan dengan teknik terbaru yang menyenangkan dan mendorong minat belajar peserta didik tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran. Hal ini penting untuk mencegah kebosanan dan mencegah rasa kantuk saat menggunakan media pembelajaran interaktif *ekogeobiz*.
3. Kepada pihak yang akan mengembangkan media pembelajaran interaktif *ekogeobiz* untuk dapat menyusun soal evaluasi yang lebih menarik dibanding sebelumnya, agar meningkatkan minat peserta didik dalam belajar melalui media pembelajaran interaktif *ekogeobiz*.