

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian desain dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital pada pembelajaran IPS materi warisan budaya di Kelas V Sekolah Dasar, maka penggunaan media pembelajaran ular tangga edukatif dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Rancangan media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital ini dibuat dengan menggunakan prosedur ADDIE yaitu dimulai dengan tahap Analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital ini juga difasilitasi dengan adanya cara bermain sehingga peserta didik tidak perlu kesusahan dalam memainkannya. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan cakupan pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi paham dengan apa yang dipelajari dari permainan ular tangga tersebut.
2. Pengembangan media pembelajaran ular tangga edukatif ini memperhatikan berbagai aspek didalamnya. Seperti pada aspek penggunaan warna, pemilihan jenis font yang digunakan, juga terdapat beberapa gambar yang menampilkan contoh senjata dan tari tradisional secara visual. Media pembelajaran ini pun dilengkapi dengan pion-pion yang akan berjalan secara otomatis sesuai dengan keluarannya angka pada dadu yang telah tersedia dalam aplikasi dan siap dilemparkan oleh peserta didik. Media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital ini telah di uji kelayakannya oleh para ahli dengan mendapatkan respon yang baik dan media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital ini dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi warisan budaya kelas V. Begitupun dengan respon pengguna, media ini mendapatkan respon yang cukup baik pula dari pengguna itu sendiri.
3. Berdasarkan hasil respon pengguna yaitu guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital materi warisan budaya ini memperoleh respon yang sangat baik serta meninggalkan kesan yang baik pula

bagi pengguna. Hal ini dibuktikan dengan, kesan yang tercatat pada angket respon pengguna dimana pengguna menyatakan bahwa mereka merasa senang belajar menggunakan media ini, selain itu terdapat kesan mengenai tampilan media ini seperti tulisan yang bagus dan tampilan gambar yang cukup jelas, serta peserta didik merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas yang ada pada permainan ini. Selain itu produk yang dikembangkan memiliki relevansi serta nilai tambah baik dari segi tampilan yang menarik untuk dilihat, serta isi dari media pembelajaran ular tangga edukatif yaitu berupa pertanyaan yang mudah untuk dipelajari. Selain itu, pada pengimplementasiannya tidak membosankan, dan tentunya media pembelajaran ini dibuat berdasarkan penyesuaian pada perkembangan zaman saat ini.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan tersebut, implikasi dari media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital pada pembelajaran IPS materi warisan budaya di kelas V Sekolah Dasar akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital pada pembelajaran IPS materi warisan budaya ini menjadi media yang menyenangkan dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada pembelajaran IPS materi warisan budaya memberikan pengalaman bagi peserta didik dan guru di SD Negeri 142 Dwikora dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pembelajaran IPS.
3. Media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital pada pembelajaran IPS materi warisan budaya dapat menambah variasi media pembelajaran di SD Negeri 142 Dwikora.
4. Media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital digital pada pembelajaran IPS materi warisan budaya dapat digunakan kapanpun sehingga dapat fleksibel digunakan oleh guru maupun siswa kelas V Sekolah Dasar.
5. Media pembelajaran tangga edukatif berbasis digital digital pada pembelajaran IPS materi warisan budaya menjadi jawaban bagi peserta didik kelas V yang ingin menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi selain dari buku.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut merupakan rekomendasi yang dapat disampaikan terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital pada pembelajaran IPS materi warisan budaya di kelas V Sekolah Dasar.

1. Kepada pihak yang akan mengembangkan media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital ini diharapkan mampu meningkatkan kualitasnya dari berbagai sisi, hal ini tentunya untuk mejadi perbaikan kedepannya dengan kualitas media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital yang meningkat serta mudah untuk di akses.
2. Kepada pihak yang akan mengembangkan media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital tersebut diharapkan juga mampu untuk mengembangkan suasana dalam permainan namun tetap mengacu pada pembelajaran yang dituju. Hal ini bertujuan untuk menghindari kejenuhan ketika memainkan permainan.
3. Kepada pihak yang akan mengembangkan media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital tersebut, diharapkan bisa menguji dengan skala yang lebih besar agar dapat melihat tingkat efektivitas dalam pembelajaran serta capaian pembelajaran yang akan dicapai.