

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada pengembangan media pembelajaran diorama Pekerjaan berbantuan *QR Code* menggunakan model *make a match* pada materi IPS kegiatan ekonomi dan hubungan dengan berbagai pekerjaan di kelas IV. Pada penelitian ini diujikan sebanyak dua kali yaitu uji terbatas dan uji luas pada dua sekolah yang berbeda. Dengan hasil penilaian produk yang dilakukan oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan dua guru kelas, media yang dikembangkan mendapat hasil dengan kriteria “sangat layak”. Oleh karena itu media diorama dapat digunakan dalam pembelajaran.

Media diorama Pekerjaan yang dikembangkan mampu untuk meningkatkan kemampuan pemahaman IPS siswa, hal ini berdasarkan hasil pembelajaran dengan menggunakan media diorama dan tanpa menggunakan media diorama melalui *pretest* dan *posttest*. Pada kegiatan *posttest* memperoleh hasil yang sangat berbeda dibandingkan pada kegiatan *pretest*. Pada kegiatan pembelajaran menggunakan diorama siswa menjadi lebih aktif dan semangat. Hal itu berdasarkan dari hasil angket respon siswa yang dibagikan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Hasil tersebut menyatakan bahwa siswa menjadi termotivasi dalam pembelajaran dan mengurangi rasa bosan saat pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media diorama Pekerjaan berbantu *QR Code* dengan menggunakan model *make a match* dapat dikatakan mampu untuk meningkatkan pemahaman IPS siswa kelas IV sekolah dasar.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan pengembangan media diorama Pekerjaan yang telah dilaksanakan terdapat beberapa saran yang dikemukakan yaitu sebagai berikut:

1. Materi yang terdapat di dalam media dapat dikembangkan lagi tidak hanya pada materi IPS saja.
2. Media diorama dapat dikembangkan lebih banyak lagi seperti teknik yang digunakan dalam diorama dapat bervariasi sehingga memberikan kesan unik dan menarik.
3. Tampilan diorama dapat dikembangkan lagi seperti lebih banyak warna, isi *QR Code* bisa diisi animasi dan gaya tulisan yang lebih beragam.

Dalam melakukan desain produk terdapat beberapa kendala, kendala tersebut dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk melakukan evaluasi yang akan dilakukan oleh peneliti lain guna mengembangkan produk serupa.