

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *virtual laboratory* IPAS pada kelas IV di SDN Baye Kabupaten Kediri dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *virtual laboratory* yang digunakan untuk pendamping proses pembelajaran. Pembelajaran ini memuat mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda. Pengembangan media ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan ini meliputi 5 tahap yakni (1) tahap analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi, dan yang terakhir (5) tahap evaluasi.

Tahap analisis yaitu tahap dimana peneliti menganalisis kebutuhan, menganalisis kurikulum serta menganalisis karakteristik peserta didik, tahap analisis ini digunakan untuk merencanakan media yang akan dikembangkan oleh peneliti yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tahap kedua tahap perancangan yang bertujuan untuk merancang semua kebutuhan peneliti seperti membuat desain. Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan, tahap dimana peneliti mengembangkan produk yang akan di uji cobakan kepada peserta didik. Tahap keempat yakni tahap implementasi yang meliputi validasi ahli media, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar. Selanjutnya tahap evaluasi, peneliti menganalisis data hasil validasi ahli media, dan ahli materi.

## 2. Kelayakan media pembelajaran *virtual laboratory*

Hasil analisis data media yang didapatkan melalui data hasil ahli media dan ahli materi. Berdasarkan data hasil dari validasi ahli media memperoleh presentase 80% dengan kategori “Layak” digunakan, Selanjutnya penilaian dari hasil ahli materi mendapatkan hasil presentase 98% dan 94% dengan kategori kelayakan “Sangat Layak”.

Media *virtual laboratory* juga mendapatkan tanggapan baik oleh peserta didik, selain validasi oleh para ahli. Ditunjukkan melalui hasil rata-rata presentase 98% dengan kategori kelayakan ‘Sangat Layak’. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *virtual laboratory* yang dikembangkan sesuai dengan saran serta masukan para ahli validator dapat digunakan dikelas IV SD.

## 3. Keefektifan media *virtual laboratory*

Hasil analisis data pretest dan posttest dimulai dari uji coba skala kecil pretest dengan nilai rata-rata 59,4% sedangkan uji coba skala besar posttest dengan nilai rata-rata 84,2%. Sedangkan tahap uji coba skala besar dari hasil nilai pretest memperoleh rata-rata 62,5% dan nilai posttest 86,8%. Serta hasil normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk* mendapatkan variabel *pretest* sebesar 0,252 dan *posttest* 0,311 yang berarti bahwa 0,252 dan 0,311 lebih besar dari pada 0,05 sehingga data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi dengan normal. Adapun hasil analisis uji t dengan hasil -19.883 yang berarti adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Selain itu dapat dilihat dari uji *Ngain* yang memperoleh hasil 0,65 dan dapat diartikan bahwa adanya peningkatan pada penggunaan media pembelajaran *virtual laboratory* yang dinyatakan dengan

kategori “sedang” yaitu  $0,65 \geq 0,3$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Baye dengan menggunakan media pembelajaran *virtual laboratory* pada materi perubahan wujud benda pada saat pretest dan posttest.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka ada beberapa saran yang akan diberikan kepada pengguna dan pembaca sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya media *virtual laboratory* ini dapat dimanfaatkan ketika proses pembelajaran, agar proses pembelajaran berjalan efektif dan memberikan pengalaman belajar untuk peserta didik.
- b. Bagi pendidik, diharapkan dapat memanfaatkan pengembangan media ini sebagai media pembelajaran dalam materi perubahan wujud benda untuk memudahkan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran, agar dapat membuat suasana pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat tercipta pembelajaran yang variatif.
- c. Bagi peserta didik, diharapkan dengan adanya media ini dapat dimanfaatkan untuk belajar sambil bermain dengan mengikuti buku panduan yang sudah disediakan dan bantuan pendidik.

## **2. Saran Diseminasi**

Pengembangan media ini dapat digunakan untuk kelas yang memuat mata pelajaran IPAS terutama materi perubahan wujud benda, namun pengembangan produk ini harus memperhatikan dan mempertimbangkan karakteristik peserta didik terlebih dahulu.

## **3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut**

Dalam pengembangan produk yang telah dilakukan, diharapkan adanya penelitian dan pengembangan lebih lanjut seperti menguji pengaruh pembelajaran terhadap produk yang telah diciptakan atau bisa juga dengan membuat penelitian dan pengembangan yang sama untuk materi yang berbeda dengan media yang berbeda.