

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan yang telah dilalui dan uji coba terhadap media interaktif berbasis situs web pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan yang telah dilakukan pada penelitian ini menghasilkan produk berupa pengembangan media pembelajaran Interaktif BUJATI (Budaya Jawa Timur) berbasis situs *web* pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya. Dimana dalam penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan dalam setiap prosesnya, diantaranya: tahap analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).
2. Hasil uji kelayakan media pembelajaran interaktif BUJATI berbasis situs web yang telah dilakukan melalui hasil validasi media kepada para ahli yaitu ahli media, materi, dan bahasa. Dari hasil validasi ahli media diperoleh rata-rata presentase sebesar 77% dengan kategori “layak digunakan”. Selanjutnya hasil validasi materi oleh ahli 1 diperoleh rata-rata presentase sebesar 100%. Sedangkan hasil validasi materi oleh ahli 2 diperoleh rata-rata presentase sebesar 78%. Maka untuk menarik kesimpulan dari hasil validasi oleh kedua validator dengan dilakukan pethitungan mencari *mean* dan diperoleh rata-rata presentase sebesar

89% dengan kategori “sangat layak”. Kemudian hasil validasi oleh ahli bahasa diperoleh hasil presentase sebesar 100% dengan kategori “sangat layak untuk digunakan”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif BUJATI berbasis situs web yang dikembangkan dan telah direvisi sesuai saran layak diterapkan kepada peserta didik kelas IV di SD/MI.

3. Hasil uji keefektifan media pembelajaran media interaktif BUJATI berbasis situs *web* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV dapat dibuktikan dengan diperoleh presentase sebesar 96,53% sebelum penggunaan media. Sedangkan setelah penggunaan media diperoleh presentase sebesar 97.42%. Setelah melalui perhitungan tersebut disimpulkan lagi dengan hasil akhir penghitungan rata-rata diperoleh presentase 96.98% dengan kategori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif BUJATI berbasis situs *web* memang efektif diterapkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan pada penelitian serta pengembangan yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran dalam pemanfaatan produk sebagai berikut:

- a. Bagi guru, media interaktif BUJATI berbasis situs *web* ini sebaiknya digunakan sebagai bahan ajar tambahan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang dilakukan.
- b. Bagi peserta didik, media interaktif BUJATI berbasis situs *web* ini sebaiknya digunakan untuk memperdalam materi yang disampaikan di dalam buku pelajaran yang digunakan sebelumnya.
- c. Bagi peneliti, media interaktif BUJATI berbasis situs *web* ini sebaiknya digunakan sebagai referensi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran serta kegiatan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Saran Diseminasi Produk

Media interaktif BUJATI berbasis situs *web* ini, sebaiknya digunakan untuk seluruh peserta didik kelas IV khususnya di MIS Al Hikmah Kota Kediri. Saran dari peneliti untuk peneliti dan pengembang media interaktif BUJATI berbasis situs *web* selanjutnya adalah sebaiknya dalam mengembangkan suatu produk memperhatikan kembali tahapan-tahapan yang harus ada dan dilakukan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan. Penyebaran media interaktif BUJATI berbasis situs *web* ini dilakukan agar peneliti mendapatkan kritik dan saran sehingga dapat digunakan untuk menghasilkan media interaktif berbasis situs *web* yang lebih baik lagi.

3. Saran Pengembangan Lanjutan Produk

Media interaktif yang telah dihasilkan adalah media interaktif BUJATI berbasis situs *web* bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya untuk

peserta didik kelas IV. Maka dari itu diperlukan pengembangan media interaktif BUJATI berbasis situs *weblebih* lanjut sehingga tidak hanya berhenti di satu bab saja. Setelah media di implementasikan terdapat saran untuk menambahkan game terkait materi di media pembelajaran karena siswa cepat bosan jika tidak di kombinasi antara menyimak materi, menyimak video, mengerjakan quiz, dan game yang ditambahkan di media untuk penelitian dan pengembangan produk lebih lanjut. Setelah itu juga disarankan untuk penelitian dan pengembangan produk lebih lanjut supaya dapat menambahkan bagian kabupaten pada materi Indonesiaku kaya Budaya, supaya peserta didik kelas IV dapat lebih mengenal keragaman budaya yang terdapat pada Jawa Timur secara lengkap yang mencakup kota dan kabupaten. Hal tersebut dimaksudkan supaya peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami materi dan lebih mengenal keragaman budaya yang ada di Jawa Timur agar tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dapat tercapai.