

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan pembelajaran berbasis *website* pada materi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia kelas V Sekolah Dasar pembelajaran IPAS dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada materi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia pada pembelajaran IPS dikembangkan dengan menggunakan prosedur dari penelitian pengembangan D&D yang terdiri dari empat langkah yaitu, analisis, desain, pengembangan dan uji coba, serta evaluasi. Tahap awal dilakukan analisis capaian pembelajaran, analisis materi, analisis peserta didik. Tahap kedua mulai merancang GBPM, Modul Ajar, desain, dan memerinci *software* yang digunakan. Tahap ketiga mulai merealisasikan media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini juga dilakukan penilaian kelayakan kepada para ahli yang mendapatkan hasil rata-rata "Sangat Layak" dan diperoleh respons kepada pengguna (guru dan peserta didik) yang mendapatkan hasil rata-rata "Sangat Layak". Tahap keempat dilakukan evaluasi dengan tes *pre-test* dan *post-test* yang membuktikan bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada tahap ini juga dilakukan analisis SWOT media pembelajaran *website* FunGeonesia.
2. Hasil uji kelayakan berdasarkan ahli materi, ahli media dan ahli bahasa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut: a) penilaian ahli materi memperoleh hasil "Layak" materi yang terdapat pada media untuk digunakan; b) penilaian ahli media memperoleh hasil "Sangat Layak" media pembelajaran berbasis *website* untuk digunakan; dan c) penilaian ahli bahasa memperoleh hasil "Sangat Layak" bahasa yang digunakan pada media pembelajaran untuk digunakan. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran *website* FunGeonesia sangat layak digunakan untuk pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar pada materi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia.

3. Pengguna yang diujicobakan yaitu guru dan peserta didik. Respons yang diperoleh dari guru yaitu “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran, dalam hal ini respons guru terhadap media pembelajaran memberikan respons yang positif. Peserta didik memberikan respons ”Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran sebagai respons positif.
4. Hasil yang diperoleh dari nilai rata-rata “Belum Tuntas”, setelah media pembelajaran *website* FunGeonesia diterapkan, didapatkan nilai rata-rata peserta didik dengan kategori “Tuntas”, sehingga diperoleh ketuntasan klasikal dengan kategori “Tuntas”. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran *website* FunGeonesia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar pada materi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia.

5.2. Implikasi

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, peneliti memberikan implikasi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *website* FunGeonesia materi kondisi geografis pulau-pulau Indonesia dapat membantu proses kegiatan pembelajaran. Media ini dapat membantu dalam penyampaian materi tentang letak dan luas Indonesia, lima pulau besar Indonesia, empat kepulauan Indonesia, ketampakan alam, ketampakan buatan, serta iklim dan cuaca.
2. Media pembelajaran *website* FunGeonesia dapat menarik perhatian siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, memberikan motivasi belajar, dan memberikan kebebasan pada gaya belajar siswa.
3. Media pembelajaran *website* memudahkan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran dengan fleksibilitas waktu, tempat, dan gaya belajar.

5.3.Rekomendasi

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut.

1. Bagi pihak sekolah yang ingin mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *website* perlu adanya:
 - a) Pelatihan untuk guru dalam penggunaan teknologi secara efektif.

- b) Perlu adanya dukungan teknis dan infrastruktur yang memadai untuk penggunaan yang optimal.
- 2. Bagi pengembangan media pembelajaran *website*, tampilan *website* perlu meningkatkan kualitas produk:
 - a) Memastikan konten yang disajikan relevan dan lebih update sesuai dengan kurikulum.
 - b) Tingkatkan fitur-fitur dalam *website* menjadi lebih menarik dan relevan dengan pembelajaran.