

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan media WINRAH dalam materi pengenalan peninggalan sejarah Indonesia yang telah dilakukan melalui lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluate*. Media WINRAH dikembangkan berdasarkan hasil analisis media pembelajaran digital yang interaktif pada mata pelajaran IPS pada bagian IPAS khususnya materi peninggalan sejarah Indonesia. Media WINRAH terbukti valid dan dapat diterapkan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi dari tim ahli menunjukkan nilai rata-rata gabungan sebesar 96% dari ahli media dan 87,5% dari ahli materi. Keunggulan media ini terletak pada kebaruan fitur-fitur interaktifnya, seperti penyajian konten dengan narasi suara berupa *podcast*, teks materi berupa *e-book*, serta permainan edukatif yang dikembangkan untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran yang memberikan media WINRAH berbeda dari media konvensional, memberikan kesan pengalaman belajar yang personal dan menyenangkan.

Implementasi media menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi, minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi pada materi peninggalan sejarah Indonesia. Rata-rata respons peserta didik selama uji coba menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan persentase 90,8% pada uji perorangan, 91,24% pada uji kelompok kecil, dan 87,8% pada uji kelompok besar. Selain itu, penilaian observasi peserta didik juga mendukung efektivitas aplikasi ini, dengan rata-rata di atas 91%. Media WINRAH menawarkan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif berbasis *website* dibandingkan media dengan metode konvensional. Hal ini menjadikan media ini sebagai inovasi signifikan dalam pembelajaran IPS, khususnya untuk materi peninggalan sejarah Indonesia, sekaligus memenuhi tujuan penelitian dalam mengembangkan dan menyediakan media pembelajaran digital yang dapat memperkuat pemahaman dan minat belajar peserta didik.

Dengan demikian, media WINRAH berkontribusi secara signifikan dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pada materi peninggalan sejarah Indonesia, serta menjadi referensi untuk inovasi pembelajaran digital yang lebih interaktif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian berkenaan dengan pengembangan media WINRAH terdapat saran bagi peserta didik, pendidik, sekolah, dan peneliti lainnya, sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Peserta Didik

Peserta didik disarankan dapat memanfaatkan media WINRAH sebagai alat bantu belajar mandiri, khususnya untuk memahami materi peninggalan sejarah Indonesia. Dengan fitur interaktif seperti materi, narasi audio penjelasan materi berupa podcast, kuis dan games edukatif. Media ini mampu memfasilitasi peserta didik belajar secara lebih menyenangkan. Peserta didik sebaiknya menggunakan media ini secara bijak dan bertanggung jawab untuk memastikan pengalaman belajar tetap efektif dan produktif.

Disarankan juga agar peserta didik tidak hanya mengandalkan media, tetapi juga mengkombinasikannya dengan materi lain untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Peserta didik disarankan tetap untuk dapat mengkombinasikan materi lainnya guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan tidak hanya mengandalkan media tersebut. Peserta didik disarankan menggunakan media WINRAH sebagai alat bantu belajar mandiri. Sebagai upaya meningkatkan efektivitas, peserta didik dapat menggunakan media ini secara rutin sebagai pelengkap materi dari buku teks. Mereka juga disarankan untuk aktif mencatat poin-poin penting dari teks materi yang disediakan.

5.2.2 Bagi Pendidik

Guru dapat memanfaatkan media WINRAH sebagai sarana pembelajaran digital yang interaktif, terutama untuk menyampaikan materi peninggalan sejarah Indonesia dengan pendekatan yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pada implementasinya, pendidik disarankan untuk memberikan pendampingan aktif saat peserta didik menggunakan media ini guna memastikan

pemahaman yang tepat dan pencapaian tujuan pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media WINRAH ini sebagai media utama dalam pembelajaran sejarah. Disarankan agar guru terlebih dahulu mengeksplorasi fitur media secara mendalam sebelum mengimplementasikan di kelas. Selain itu, guru dapat mengkombinasikan media ini dengan metode diskusi kelompok untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Di samping itu, sebagai upaya mengoptimalkan penggunaan teknologi, pendidik sebaiknya mengikuti pelatihan terkait integrasi media digital dalam pembelajaran dan metode pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini penting agar pendidik lebih siap mengatasi berbagai tantangan dalam pengimplementasian media ini di kelas.

5.2.3 Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk menyediakan fasilitas pendukung, seperti perangkat teknologi (gawai dan koneksi internet) yang memadai agar penggunaan media WINRAH dapat berjalan optimal. Selain itu, sekolah perlu mengadakan pelatihan teknologi bagi pendidik, mencakup aspek pedagogi dan metodologi pembelajaran berbasis teknologi, pengembangan kurikulum berbasis digital, serta manajemen kelas dengan media digital. Sekolah juga diharapkan mengintegrasikan media WINRAH dalam kurikulum sebagai bagian dari upaya mendorong pembelajaran berbasis teknologi dan memfasilitasi pengembangan profesionalisme berkelanjutan bagi para pendidik. Selain itu, sekolah perlu memantau penggunaan media oleh peserta didik untuk memastikan bahwa teknologi digunakan secara positif dan produktif.

5.2.4 Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada pengujian efektivitas media WINRAH dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi peninggalan sejarah Indonesia. Peneliti disarankan untuk mengembangkan fitur tambahan, seperti video pembelajaran interaktif, analitik penggunaan media guna melacak perkembangan belajar peserta didik secara *real-time*. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi pengembangan media ini untuk materi pembelajaran lainnya, serta mengujinya dalam konteks pembelajaran daring atau *blended learning*. Peneliti juga disarankan untuk menguji media ini di

wilayah dengan keterbatasan infrastruktur teknologi untuk mengukur skalabilitasnya, serta melakukan evaluasi terhadap kendala yang mungkin muncul, seperti keterbatasan akses teknologi di beberapa sekolah atau kebutuhan pelatihan berkelanjutan bagi guru. Hal ini dapat membantu menciptakan solusi yang lebih holistik dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di berbagai daerah.