

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Simpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran digital berbasis *website* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN Kedungrejo 03, menunjukkan bahwa:

1. Hasil uji kelayakan media pembelajaran menunjukkan bahwa produk “**sangat layak**” untuk digunakan dalam pembelajaran. Nilai kelayakan media pembelajaran digital berbasis *website* divalidasi oleh 4 validator, yaitu 2 ahli materi, 1 ahli bahasa, dan 1 ahli media dengan erolehan persentase kelayakan yaitu 97,5%, 90%, dan 98%. Rata-rata persentase kelayakan yaitu 95,16% dengan kategori sangat layak.
2. Hasil uji kepraktisan media pembelajaran menunjukkan bahwa produk “**sangat praktis**” untuk digunakan dalam pembelajaran. Tingkat kepraktisan dinilai oleh pendidik kelas V dan 8 peserta didik kelas V SDN Kedungrejo 03. Hasil respon pendidik didapatkan persentase 92,73% dan rata-rata respon peserta didik 98,21%. Rata-rata hasil respon pendidik dan peserta didik yakni 95,47% dengan kategori sangat praktis.

#### **B. Keterbatasan Produk**

Keterbatasan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *website*, yaitu:

1. Akses media pembelajaran harus menggunakan koneksi internet. Apabila sekolah tidak memiliki fasilitas internet, produk pengembangan ini akan sukar untuk diterapkan.
2. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya berfokus pada materi “sistem pencernaan manusia”.

### **C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan simpulan dan keterbatasan produk pengembangan, berikut adalah implikasi penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *website*:

#### 1. Implikasi teoritis

Penelitian ini memperkuat konsep bahwa teknologi digital dapat menjadi alternatif inovatif sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. Tingkat kelayakan produk pengembangan yang tinggi menunjukkan bahwa media pembelajaran memenuhi standar akademis serta tingkat kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa produk pengembangan diterima dengan baik oleh pengguna.

#### 2. Implikasi praktis

##### a. Bagi pendidik

- 1) Pendidik dapat mengadopsi media pembelajaran berbasis *website* pada startegi mengajarnya.

- 2) Pendidik perlu meningkatkan kompetensi digital untuk memaksimalkan media pembelajaran berbasis *website* dalam pembelajaran.
  - 3) Pendidik perlu memastikan ketersediaan internet sebelum mengimplementasikan media ini.
  - 4) Pendidik perlu strategi pembelajaran yang mengombinasikan media pembelajaran digital dan konvensional untuk mengatasi kendala teknis.
- b. Bagi Sekolah
- 1) Sekolah yang sudah memiliki fasilitas internet dapat mengadopsi media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS.
  - 2) Sekolah yang belum memiliki fasilitas internet, perlu merencanakan pengadaan infrastruktur jaringan internet.
3. Implikasi bagi peneliti selanjutnya
- a. Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk menguji efektivitas produk pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
  - b. Perlu dilakukan penelitian serupa dengan materi yang berbeda.
  - c. Perlu dikembangkan media pembelajaran digital yang bisa diakses tanpa bergantung dengan internet.

## D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran digital berbasis *website*, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Saran untuk pendidik
  - a. Pendidik disarankan untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *website*, khususnya pada mata pelajaran IPAS.
  - b. Pendidik perlu mempersiapkan ketersediaan internet dan fasilitas teknologi lain yang mendukung pemanfaatan media digital.
  - c. Pendidik disarankan untuk memvariasikan dengan model-model pembelajaran yang lebih variatif dan tidak sepenuhnya bergantung pada teknologi.
2. Saran untuk peserta didik
  - a. Peserta didik disarankan untuk memaksimalkan pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia dalam media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman terhadap materi sistem pencernaan.
  - b. Peserta didik disarankan untuk mengulang materi dengan belajar mandiri karena media pembelajaran dapat diakses secara berulang.