

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* pada mata pelajaran IPAS Bab V Topik B mengenai mengapa kita perlu makan dan minum di kelas V SD, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* dinyatakan layak digunakan. Hal ini didasarkan pada hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, dimana setiap indikator produk memperoleh nilai Aiken's V yang tinggi. Rata-rata nilai Aiken's V yang diperoleh adalah 0,99 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, sehingga media dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Hal ini didasarkan pada hasil uji efektivitas menggunakan *uji paired sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 26,42 dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ dan nilai t_{tabel} sebesar 2,048 dengan $dk = (n-1) = 29-1 = 28$. Karena $t_{hitung} (26,42) > t_{tabel} (2,048)$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemandirian belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow*.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba, maka saran pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* yaitu:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran

interaktif berbasis *vagoow* pada berbagai materi pembelajaran. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas maupun kesempatan bagi guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Media ini juga dapat dijadikan sebagai referensi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif, sehingga mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa secara optimal.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* telah terbukti layak serta efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS Bab V Topik B mengenai mengapa kita perlu makan dan minum di kelas V SD. Oleh karena itu, guru sekolah dasar disarankan untuk memanfaatkan media ini sebagai salah satu alternatif dalam menunjang pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Kehadiran media ini mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa pada proses pembelajaran, karena materi disajikan melalui visual yang menarik, video pembelajaran, fitur interaktif yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa serta dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih menyisakan ruang untuk pengembangan lebih lanjut khususnya dalam menyempurnakan dan memperluas cakupan media pembelajaran yang telah dirancang. Meski media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* telah melewati validasi isi dan uji efektivitas, terdapat beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan baik dari sisi teknis maupun keterjangkauan penggunaannya. Oleh karena itu berikut beberapa saran untuk peneliti selanjutnya:

- a. Peneliti hanya melakukan penelitian pada mata pelajaran IPAS Bab V Topik B mengenai mengapa kita perlu makan dan minum di kelas V SD saja, sehingga peneliti selanjutnya bisa mengembangkan dan meneliti mata pelajaran dan bab serta topik lainnya;

- b. Peneliti hanya melakukan penelitian dengan subjek kelas V SD Negeri 2 Lebakwangi saja, sehingga peneliti selanjutnya bisa mengembangkan dan meneliti pada subjek lainnya;
- c. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media lebih lanjut hingga tahap validitas konstruk pengujian skala luas, serta penyempurnaan dari sisi teknis seperti optimalisasi performa dan penggunaan efek suara.

Dengan terbukanya peluang ini diharapkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *vagoow* dapat semakin meluas dan memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa sekolah dasar khususnya pada topik-topik sains seperti mengapa kita perlu makan dan minum.