

## **BAB V**

### **SIMPULAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta hasil penilaian yang didapatkan dari uji ahli dan uji lapangan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*), dan menggunakan model ADDIE. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan media pembelajaran *virtual field trip* pada BAB 7 Asal Usul, materi teks narasi, mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV. Pengembangan produk dilakukan dengan menyesuaikan kurikulum yang berlaku yaitu Kurikulum Merdeka.
2. Kelayakan media pembelajaran *virtual field trip* pada BAB 7 Asal Usul, materi teks narasi, mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV berdasarkan nilai dari para ahli yaitu, ahli materi memberikan penilaian 94% dengan kategori sangat layak, ahli media memberikan penilaian 82% dengan kategori sangat layak, dan ahli bahasa memberikan penilaian 75% dengan kategori layak. Maka dari itu dengan penilaian ini penelitian dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Tahap pengujian selanjutnya adalah uji lapangan yang dilakukan oleh seluruh siswa di kelas IV A SD Negeri

Kebonmanis 01 dan 1 guru kelas. Nilai yang diperoleh dari guru adalah 96,1% dengan kategori sangat layak dan hasil respon siswa adalah 88,4% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV.

3. Uji kepraktisan dapat digunakan untuk melihat nilai kepraktisan media, uji kepraktisan guru mencapai 96,1% dan termasuk dalam kategori sangat praktis, dan uji kepraktisan siswa mencapai 88,4% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *virtual field trip* pada BAB 7 Asal Usul, materi teks narasi, mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV dapat digunakan dengan mudah dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## **B. Saran**

Saran berikut diberikan kepada peneliti yang akan mengembangkan media pembelajaran *virtual field trip* mata pelajaran bahasa Indonesia:

1. Media pembelajaran *virtual field trip* hanya berfokus pada materi teks narasi, oleh karena itu penulis berharap pengembangan media dapat dilakukan pada materi lain.
2. Sebelum penentuan media yang akan dikembangkan dan diterapkan, sebaiknya peneliti memastikan apakah fasilitas di sekolah tersebut mendukung agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang telah dilakukan memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

1. Keterbatasan waktu sehingga penerapan media hanya berfokus pada satu materi.
2. Media hanya bisa diterapkan di sekolah yang memiliki fasilitas mendukung yaitu laptop dan proyektor.

