

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan aplikasi android Ragam Indonesiaku, hasil validasi ahli dan hasil implementasi, adalah sebagai berikut:

1. Proses desain pengembangan aplikasi android Ragam Indonesiaku materi Kekayaan Budaya di Indonesia untuk siswa Fase B Kelas 4 SD menggunakan model ADDIE dengan tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap analisis diawali dengan (1) analisis kebutuhan berdasarkan masalah yang ada, (2) analisis Capaian materi atau (CP) untuk mengintegrasikan literasi budaya dan kewargaan dengan materi keragaman budaya. (3) analisis kebutuhan *software* dan *hardware* untuk menentukan kebutuhan perangkat dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Android, (4) menyusun Garis Besar Isi Media (GBIM). Pada tahap desain dilakukan dengan (perancangan media pembelajaran dalam bentuk *flowchart*, sebagai pedoman dalam membuat desain pembuatan media pembelajaran. Kemudian Pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan unsur-unsur pengembangan media pembelajaran berbasis Android. Seperti pembuatan aset desain, desain *ui/ux*, dan terakhir pembuatan aplikasi.
2. Hasil Pengembangan media Aplikasi Ragam Indonesiaku sebuah media pembelajaran berupa aplikasi berbentuk android. Media Aplikasi android termasuk ke dalam kategori media pembelajaran berbasis audio visual, yang bisa dilihat dan didengarkan karna mengandung unsur suara. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu aplikasi yang dikhususkan untuk pengguna android. Terdiri dari 32 tampilan atau *slide* yang memuat Loading screen atau tampilan awal, home screen, menu, isi materi yang terdiri dari pulau besar di Indonesia, Tari Tradisional, Suku

bangsa, Rumah adat, Agama, lagu daerah di Indonesia serta diakhiri dengan kuis yang terdiri dari gambar, teks dan suara disesuaikan dengan konten materi yang dipelajari.

3. Hasil validasi dari ahli media dan pembelajaran, aplikasi android Ragam Indonesiaku mendapatkan penilaian dengan kategori sangat baik setelah dilakukannya revisi. Sedangkan dari ahli materi mendapatkan penilaian dengan kategori sangat baik sebelum revisi dengan sejumlah catatan dan setelah revisi mendapatkan penilaian sangat baik tanpa catatan. Hal tersebut merepresentasikan media yang dikembangkan layak dan siap untuk digunakan pada tahap implementasi.
4. Tahap implementasi pada pelaksanaannya peneliti menggunakan pendekatan SCL (*Student Centered Learning*). Metode yang digunakan dalam implementasi kepada siswa diantaranya metode ceramah, diskusi dan juga tanya jawab. Implementasi terdiri dari *pre test*, uji coba pertemuan serta *post test*. Hasil implementasi pada penelitian ini yaitu aplikasi android Ragam Indonesiaku yang dikembangkan berhasil dalam meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa Fase B kelas 4 SD khususnya pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil *pre test* dan *post test* mengenal budaya Indonesia dengan hadirnya Alternatif media pembelajaran ini.

## 5.2 Rekomendasi

Penelitian ini jauh dari kata sempurna, maka dari itu peneliti memberikan beberapa rekomendasi untuk pihak-pihak terkait diantaranya:

1. Bagi guru kelas 4 SD fase B, Dalam pembelajaran IPAS guru dapat menggunakan media pembelajaran Ragam Indonesiaku sebagai alternatif media pembelajaran pada materi Kekayaan Budaya di Indonesia Fase B di Kelas 4 Sekolah Dasar baik dari rumah maupun pembelajaran tatap muka agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
2. Bagi Siswa kelas 4 SD fase B, Siswa dapat memahami materi pelajaran kekayaan budaya di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran Ragam Indonesiaku yang didalamnya terdapat pembahasan mengenai

materi kebudayaan yang ada di Indonesia dalam bentuk teks, gambar, dan suara. Media Ragam Indonesiaku ini dapat dengan mudah didapatkan oleh siswa dengan mengunduhnya secara gratis melalui link *Google Drive*, lalu menginstal aplikasi pada perangkat *smartphone* berbasis Android. Aplikasi ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa baik di sekolah maupun di rumah.

3. Bagi peneliti selanjutnya, pada penelitian ini terbatas hanya untuk membahas literasi budaya dari segi keseniannya saja, dan juga penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang mengatasi permasalahan literasi budaya dan kewargaan. Maka dari itu penelitian selanjutnya diharapkan dapat lebih mengeksplor dan juga mengembangkan penelitian ini dengan menerapkannya untuk permasalahan yang berbeda agar hasil penelitian lebih variatif dan lebih bermanfaat lagi. Metode yang digunakan juga bisa lebih luas lagi seperti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Selain itu media ini juga akan jauh lebih optimal jika isi materi dari aplikasi android ditambahkan fitur video agar aplikasi jauh lebih .