

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada BAB sebelumnya, maka diperoleh simpulan penelitian sebagai berikut:

- a. Bahan ajar digital berbasis *microlearning* ini dibuat semenarik mungkin dengan memperhatikan teks, gambar, suara serta komposisi warna yang diharapkan dapat membuat peserta didik tidak merasa bosan saat proses pembelajaran. Selain itu, bahan ajar digital ini dibuat dalam tiga jenis format produk yang berbeda-beda, diantaranya 1) video explainer mencakup materi mengenal kebutuhan dan keinginan yang berisi pengertian, jenis kebutuhan berdasarkan intensitas, serta pengertian keinginan yang dirancang dengan penggunaan elemen visual seperti gambar, animasi, dan ditambah dengan suara sehingga membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang dijelaskan, 2) gamifikasi mencakup materi contoh perilaku dari pemenuhan kebutuhan dan keinginan dirancang dengan konsep belajar sambil bermain agar peserta didik tidak bosan yang berisi *cover*, menu utama yang terdapat tombol pendahuluan, materi, permainan, dan profil pengembang, serta dilengkapi dengan tombol-tombol lainnya, 3) *podcast* mencakup materi yang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat dirancang dengan durasi 5 menit yang berisi pembukaan, inti materi, dan penutup dimana peserta didik dapat mengatur waktu dan tempat mereka sendiri untuk mendengarkan, sehingga meningkatkan kemandirian peserta didik dalam pembelajaran.
- b. Hasil pengembangan desain bahan ajar digital berbasis *microlearning* merupakan merealisasikan hasil rancangan pada tahap desain sebelumnya, yaitu bahan ajar digital berbasis *microlearning* ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena *microlearning* memiliki gagasan bahwa seseorang dapat belajar dan mengingat informasi secara lebih efektif dengan memecah bagian-bagian yang lebih kecil, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran karena melihat informasi yang lebih penting daripada harus berfokus pada semua informasi. Selain itu, bahan ajar

Hernindyta Mutiara Arafah, 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS MICROLEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK FASE B TENTANG KEBUTUHAN DAN KEINGINAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

digital berbasis *microlearning* ini membantu anak belajar secara mandiri.

Setelah produk dihasilkan, dilakukan validasi kepada para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran. Kegiatan validasi tersebut menghasilkan rata-rata penilaian yang cukup tinggi dengan kategori “Sangat Layak” dikarenakan semua aspek pada komponen instrumen validasi sudah terpenuhi, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis *microlearning* telah layak digunakan dan diterapkan pada pembelajaran IPAS fase B kelas IV sekolah dasar khususnya materi kebutuhan dan keinginan.

- c. Bahan ajar digital berbasis *microlearning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam materi kebutuhan dan keinginan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan kegiatan uji coba yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV sekolah dasar melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test* dengan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang sudah dijelaskan oleh penulis pada bab sebelumnya, terdapat rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan yang perlu dicermati dan ditindaklanjuti pada penelitian-penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagi guru, dapat memanfaatkan bahan ajar digital berbasis *microlearning* ini sebagai salah satu perangkat pembelajaran yang dapat membantu menyampaikan materi kebutuhan dan keinginan yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Agar pengimplementasiannya maksimal, guru bisa menerapkan beberapa peraturan agar peserta didik dapat lebih kondusif ketika menggunakan bahan ajar digital melalui perangkat *handphone*. Selanjutnya dalam penelitian materi yang dibahas dalam bahan ajar digital berbasis *microlearning* belum cukup meluas, bagi guru dapat mengembangkan kembali materi kebutuhan dan keinginan serta disesuaikan dengan media yang dikembangkan.
- 2) Bagi peserta didik, dapat memanfaatkan bahan ajar digital berbasis *microlearning* ini sebagai sumber pembelajaran yang dapat memudahkan dalam proses pemahaman khususnya dalam materi kebutuhan dan keinginan.

Jika memerlukan akses versi *website* pada gamifikasi maka kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan bimbingan orang tua, guru, ataupun orang dewasa.

- 3) Bagi peneliti selanjutnya, hasil pengembangan ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis *microlearning* yang dapat meningkatkan hasil belajar dan juga dapat menyempurnakan bahan ajar digital ini agar lebih menarik dan inovatif sehingga dapat digunakan pada materi pembelajaran lain pada mata pelajaran yang berbeda.