

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian desain dan pengembangan berupa media pembelajaran pembelajaran aplikasi *Edpuzzle* dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain dan pengembangan media pembelajaran aplikasi *Edpuzzle* materi keberagaman budaya IPS untuk siswa kelas IV SD, hasilnya adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan di laptop, komputer, dan ponsel dan dapat diakses melalui *link* atau dilihat langsung. Media ini berupa video penjelasan / pembelajaran mengenai rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat yang ada di Indonesia dimana dalam pembahasannya terdapat 7 provinsi yang diajarkan yaitu provinsi Nangroe Aceh Darusalam, Jambi, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Bali, dan juga Papua. Panjang durasi video yaitu 20 menit 37 detik dan terdapat 10 pertanyaan berupa pilihan ganda dan jawaban terbuka. Cara penggunaan media ini rumit dikarenakan siswa harus memiliki akun google, jaringan internet yang memadai, dan juga perangkat lunak yang digunakan. Media pembelajaran aplikasi *Edpuzzle* dirancang untuk membantu siswa dan guru dalam materi IPS khususnya kegiatan pembelajaran terkait keanekaragaman budaya rumah adat Indonesia, pakaian adat, dan tarian adat Indonesia.
2. Uji kelayakan meliputi penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Penilaian ahli materi pendidikan sebesar 98,3%, dan pengembangan media pembelajaran aplikasi web *Edpuzzle* tergolong “Sangat Baik”. Selain itu, pengembangan media pembelajaran aplikasi web *Edpuzzle* tergolong “Sangat Baik” dengan penilaian ahli bahasa sebesar 82,5%. Penilaian ahli media mencapai 95,3% yang menempatkan pengembangan media pembelajaran pada aplikasi web *Edpuzzle* pada kategori “Sangat Baik”. Dari hasil tersebut, media pembelajaran aplikasi web *Edpuzzle* yang dikembangkan peneliti digunakan untuk bahan ajar

IPS kelas IV SD khususnya keanekaragaman budaya rumah adat, pakaian adat, dan tari adat yang ada di Indonesia sangat layak digunakan.

3. Pada tahap implementasi dilakukan evaluasi respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran aplikasi web *Edpuzzle* untuk bahan ajar keanekaragaman budaya rumah adat Indonesia, pakaian adat, dan tari adat pada kelas IV SD. Tahap implementasi dilakukan di SDN Cikudayasa 02 dengan satu orang guru dan 15 orang siswa peserta. Untuk mengetahui hasil percobaan, respon guru dan siswa diisi angket dan dihitung dengan menggunakan penilaian skala likert. Berdasarkan ringkasan survei, tanggapan guru dan siswa dinilai “Sangat Baik” dengan rata-rata presentase 91,3%. Dari hasil data tersebut, media pembelajaran aplikasi web *Edpuzzle* keanekaragaman budaya rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional Indonesia untuk siswa kelas IV SD sangat berguna dalam menunjang proses pembelajaran.

## **5.2 Implikasi**

Media aplikasi *Edpuzzle* pada materi keanekaragaman budaya rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat di Indonesia sudah layak digunakan dalam pembelajaran, karena memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Media aplikasi *Edpuzzle* dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam proses menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik.
2. Media aplikasi *Edpuzzle* dapat menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi keanekaragaman budaya rumah adat di Indonesia.
3. Media aplikasi *Edpuzzle* dapat membantu memaksimalkan proses pembelajaran menggunakan teknologi.

## **5.3 Rekomendasi**

Rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan kepada peneliti selanjutnya dan pihak lain yang melakukan penelitian serupa. Hasil penyelidikannya adalah sebagai berikut:

1. Kepada para guru, media pembelajaran aplikasi *Edpuzzle* yang diperoleh dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk bahan ajar keanekaragaman budaya rumah

adat di Indonesia, pakaian adat, dan tarian adat. Proses pembelajaran sampai pada tahap perancangan proses pengembangan media ini.

2. Kepada siswa, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alat untuk membantu siswa mempelajari materi dengan baik dan sungguh-sungguh serta mencapai tujuan pembelajarannya.
3. Kepada pihak yang akan mengembangkan media disarankan untuk memperhatikan pengukuran efektivitas aplikasi *Edpuzzle* terhadap kegiatan pembelajaran pada saat proses pembuatan. Selain itu juga dapat memperluas materi tentang rumah adat, pakaian adat, dan tari tradisional daerah lain di Indonesia.