

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Pengembangan aplikasi KAGANGA yang telah dikembangkan menjadi solusi terhadap kemampuan peserta didik dalam mengenal aksara Sunda di SD Negeri Panyingkiran I. Proses pengembangan media ini dilakukan menggunakan desain pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan pengembangan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Tahap analisis memperoleh hasil identifikasi bahwa aksara Sunda selama dua tahun ke belakang tidak pernah diajarkan kepada peserta didik, sehingga peserta didik kurang mengenal aksara Sunda, pada pembelajaran semester satu tahun pelajaran 2023 materi aksara Sunda hanya diberikan dalam bentuk penugasan saja sehingga masih banyak peserta didik belum mengenal aksara Sunda secara maksimal dan pemahamannya menjadi tidak optimal. Penggunaan media pun belum pernah digunakan dalam materi aksara Sunda karena guru belum pernah mencoba mengembangkan media baik media digital ataupun media asli. Tahap desain dimulai dengan mengumpulkan bahan materi yang sesuai dengan materi pokok aksara Sunda serta merancang aplikasi dengan membuat *flowchart* dan *storyboard* untuk memudahkan peneliti dalam tahap pengembangan aplikasi. Tahap pengembangan menjadi tahap utama dalam membuat pengembangan aplikasi, aplikasi dikembangkan dengan bantuan aplikasi canva untuk mendesain aplikasi, powerpoint untuk menambahkan tulisan aksara Sunda dan SAC (*Smart App Creator*) sebagai perangkat lunak yang dapat menjadikan media tersebut menjadi sebuah aplikasi yang dapat terpasang di handphone pengguna. Tahap pengembangan ini dilakukan validasi media kepada ahli materi dan ahli media yang mendapatkan kriteria sangat layak dari keduanya sehingga media dapat dilanjutkan kepada tahap implementasi. Tahap implementasi ini dilakukan uji coba perorangan (3 orang), uji coba kelompok kecil (6 orang) dan uji coba kelompok besar (21 orang) dengan mendapatkan hasil uji kepraktikan ini adalah sangat layak.

Uji efektivitas penggunaan media aplikasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran yang dilakukan di SDN Panyingkiran I mendapatkan hasil yang

positif dengan mendapatkan hasil peningkatan pemahaman peserta didik terhadap aksara Sunda setelah dilaksanakan pembelajaran dengan perlakuan menggunakan media aplikasi KAGANGA. Dengan demikian, media aplikasi KAGANGA ini efektif digunakan pada saat pembelajaran aksara Sunda.

## **5.2 Implikasi**

Merujuk pada hasil temuan dan pembahasan terhadap pengembangan media aplikasi KAGANGA dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu media alternatif yang dapat mempermudah dalam menyampaikan materi aksara Sunda dalam upaya untuk menambah kemauan peserta didik dalam mempelajari aksara Sunda agar peserta didik dapat memahami aksara sunda dengan baik.

## **5.3 Rekomendasi**

Terdapat beberapa rekomendasi yang ditujukan kepada berbagai pihak diantaranya:

### **5.3.1 Bagi Peserta didik**

Aplikasi KAGANGA dapat digunakan oleh peserta dimana saja dan kapan saja dengan tinggal memasang dan membuka aplikasi tersebut. Peserta didik dapat mempelajari aksara Sunda di handphone masing-masing dan menyediakan kuota untuk dapat mengakses quiz.

### **5.3.2 Bagi Guru**

Guru dapat menggunakan aplikasi ini sebagai bahan ajar atau sumber utama, jadi selain fungsinya sebagai media aplikasi ini dapat dijadikan sebagai sumber utama karena materi pokok aksara Sunda yang terdapat pada aplikasi tersebut sudah lengkap sesuai dengan buku tuturus guru SD/MI Kelas V.

### **5.3.3 Bagi Sekolah**

Sekolah dapat menggunakan aplikasi ini sebagai alat bantu untuk melatih peserta didik bagi yang akan mengikuti lomba baca tulis aksara Sunda. Bentuk pengintegrasian kurikulum sekolah dasar sebagai kurikulum muatan lokal. Melalui aplikasi ini juga sekolah dapat mengadakan pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

### **5.3.4 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan pengembangan aplikasi serupa dengan menambahkan atau membuat quiz yang lebih banyak lagi

terutama dalam memaksimalkan fitur SAC dalam proses pengembangan quiz ataupun games. Peneliti selanjutnya memiliki kesempatan untuk membuat dan mengembangkan bahan ajar aksara Sunda yang dikolaborasikan metode dan media yang menarik, juga menggunakan desain media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Peneliti selanjutnya dapat mengukur keterampilan menulis dan membaca aksara Sunda pada jenjang yang sama atau berbeda.