

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada BAB IV, maka penelitian pengembangan aplikasi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan prosedur pengembangan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis dapat dilihat jika rata-rata siswa lebih tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *game* edukatif berbasis android dibanding dengan media pembelajaran konvensional. Adapun spesifikasi dari media pembelajaran yaitu sebagai berikut: 1) media pembelajaran aplikasi berbasis aplikasi android berupa aplikasi *game* edukatif digital dengan jenis audio visual; 2) pembuatan media aplikasi ini menggunakan perangkat lunak *Scratch*, *Ibis Paint X*, dan *Website 2 APK Builder*; 3) aplikasi memuat materi hak dan kewajiban; 4) tema yang digunakan dalam aplikasi ini yaitu diluar ruangan taman; 5) terdapat audio yang mampu siswa berinteraktif untuk menjawab siapa nama lengkapmu; 6) terdapat menu materi untuk siswa mempelajari materi hak dan kewajiban; 7) terdapat menu pilihan *games* yang membantu siswa agar tetap fokus dan tidak merasa jenuh pada saat menggunakan aplikasi berbasis android.
2. Kelayakan media aplikasi berbasis android pada materi hak dan kewajiban berdasarkan ahli materi, media, dan praktisi pembelajaran, sebagai berikut: 1) hasil validasi ahli materi memperoleh skor 43 dengan persentase 97% secara keseluruhan dan termasuk kategori sangat sesuai; 2) hasil validasi ahli media memperoleh skor 34 dengan persentase 94,4% secara keseluruhan dan termasuk kategori sangat sesuai; 3) hasil validasi ahli praktisi pembelajaran memperoleh skor 32 dengan persentase 100% secara

Shera Sri Munajah, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP ELEMEN UUD NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 1945 SISWA FASE B
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

keseluruhan dan termasuk kategori sangat sesuai ; 4) berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, media pembelajaran *game* edukatif berbasis android dapat dinyatakan layak untuk digunakan siswa kelas IV Sekolah Dasar. Masukan dan rekomendasi dari validasi ahli materi dan ahli media yaitu tambahkan keterangan pada *game* ke 1 contoh aktivitas hak dan kewajiban, perbaiki lagi sistem gamenya terkadang suka stuck, gunakan karakter tokoh ilustrasi ciptaan sendiri tanpa mirip dengan karakter lain, dan gunakan lagu lain yang bebas copyright.

3. Dengan menggunakan desain yang terinspirasi dari *game Mario Bros*, aplikasi berbasis android yang diberi nama "Super Hakkban" telah berhasil direalisasikan. Dikembangkan dengan menggunakan bantuan *software Scratch*, didesain dengan *Ibis Paint X*, dan mengkonversi menggunakan *Website 2 APK Builder* yang mudah didownload dan tidak memerlukan biaya pembelian, aplikasi ini memiliki 4 sub menu yaitu: petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran dan tujuan Pembelajaran, materi hak dan kewajiban, dan games yang terdiri dari 2 pilihan *games* dengan nama catch up dan super hakkban, yang mampu menarik minat siswa dengan berbagai pilihan *game* yang menantang, serta membantu mereka untuk menerapkan materi hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.
4. Berdasarkan hasil uji coba, aplikasi berbasis android mampu meningkatkan pemahaman konsep elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban. Uji coba produk dilakukan secara langsung di kelas melalui pemberian soal *pre-test* dengan skor rata-rata empat puluh empat, selanjutnya melakukan tes akhir atau *post-test* dengan perolehan skor rata-rata delapan puluh tiga. Setelah itu dilakukan uji efektivitas media pembelajaran dengan uji N-gain dengan hasil perhitungan rata-rata menunjukkan nilai kategori sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti terdapat peningkatan pemahaman konsep yang signifikan di sekolah yang peneliti teliti.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Peneliti berharap kepala sekolah memfasilitasi guru dalam pelatihan/sertifikasi pembuatan media pembelajaran berbasis digital, agar para guru menjadi lebih terampil untuk membuat media pembelajaran yang bervariasi dan memanfaatkan digital.

2. Bagi Guru

Peneliti berharap dalam penggunaannya khususnya di sekolah, guru dapat mengikuti pelatihan yang sudah difasilitasi oleh kepala sekolah untuk membuat media pembelajaran digital yang bervariasi. Peneliti juga berharap dengan adanya aplikasi ini dapat membantu guru untuk mempelajari membuat media pembelajaran digital dan dapat membimbing siswa untuk menggunakan media pembelajaran game edukatif berbasis android.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan dengan muatan materi yang meluas dan mendalam. Tidak hanya hak dan kewajiban di sekolah dan di rumah aturan saja tetapi hak dan kewajiban sebagai warga negara juga. Diharapkan dapat mengembangkan aktivitas-aktivitas yang lebih bervariasi untuk meningkatkan pemahaman konsep UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada siswa dan melakukan implementasi. Selain itu, diharapkan dapat melakukan uji coba dengan skala yang lebih luas, agar media pembelajaran ini dapat lebih baik lagi.