

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media aplikasi *Colere*, hasil validasi para ahli, hasil implementasi, dan hasil peningkatan adalah sebagai berikut :

1. Proses desain pengembangan media aplikasi *Colere* materi Keragaman Budaya Indonesia untuk peserta didik Fase C Kelas 5 Sekolah Dasar menggunakan metode *D&D* dan model ADDIE dengan tahap Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap analisis diawali dengan (a) analisis CP materi keragaman budaya untuk menyatukannya dengan literasi budaya dan kewarganegaraan, (b) analisis kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Pada tahap desain dilakukan dengan perencanaan media dalam bentuk bagan. Kemudian pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan desain, fitur-fitur, dan pembuatan aplikasi.
2. Hasil pengembangan media Aplikasi *Colere* merupakan media pembelajaran berbentuk aplikasi android. Media aplikasi ini termasuk ke dalam kategori media *audio visual*, yang dimana dapat dilihat gambar – gambar yang diterapkan dan juga dapat mendengarkan materi yang mengandung unsur suara. Aplikasi ini terdiri dari 57 *slide* yang didalamnya memuat *homescreen*, informasi, menu, isi materi yang terdiri dari rumah adat, bahasa daerah, suku dan agama, pakaian adat, dan alat musik, lalu dilanjutkan dengan adanya *game* atau permainan, dan refleksi untuk peserta didik.
3. Hasil validasi dari ahli media dan ahli pembelajaran yaitu bahwa aplikasi *Colere* mendapatkan penilaian dengan kategori sangat baik tanpa revisi. Sedangkan penilaian dari ahli materi mendapatkan penilaian dengan kategori sangat baik sebelum revisi dengan sejumlah komentar dan

setelah revisi mendapatkan penilaian sangat baik tanpa komentar. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan pada tahap implementasi.

4. Pada saat implementasi, peneliti menggunakan pendekatan *Student Center* atau yang berfokus kepada peserta didik. Metode yang digunakan adalah ceramah dan tanya jawab. Proses implementasi yang dilakukan yaitu *pre-test*, uji coba, *post-test*, dan observasi penilaian antar teman. Hasil implementasi pada penelitian ini adalah aplikasi *Colere* yang dikembangkan berhasil dalam meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik Fase C kelas 5 Sekolah Dasar pada materi keragaman budaya. hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* juga dibantu oleh keterampilan yaitu respon peserta didik terhadap refleksi setelah dilakukannya uji coba.

## 5.2 Rekomendasi

Penelitian ini masih perlu dikaji lebih dalam, maka dari itu peneliti memberikan beberapa rekomendasi yaitu :

1. Bagi Guru.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru dapat menggunakan media aplikasi *Colere* sebagai alternatif media pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia Fase C kelas 5 sekolah dasar agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Guru sebaiknya mengikuti pelatihan atau *workshop* mengenai media pembelajaran aplikasi guna untuk membuat materi yang menarik dalam pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah dapat memfasilitasi sarana dan prasaran mengenai media pembelajaran aplikasi agar guru dapat membuat dan menggunakannya secara bervariasi dan terampil.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya.

Penelitian ini terbatas hanya mengembangkan produk yang mengatasi literasi budaya dan kewarganegaraannya saja juga materi yang diambil

hanya beberapa bagian saja. Maka dari itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat lebih dalam dan menerapkan permasalahan yang berbeda agar hasil penelitiannya bervariasi dan bermanfaat lagi. Selain itu, media ini juga akan jauh lebih baik apabila isi materi aplikasi *Colere* ditambahkan animasi.