

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dipaparkan pada temuan dan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal esensial sebagai berikut.

5.1.1 Proses Desain dan langkah-langkah Pengembangan aplikasi media interaktif berbasis kamus digital SAKABISA untuk pembelajaran bahasa Indonesia Fase B pada kelas III dan kelas IV SD dilakukan melalui urutan sistematis menggunakan pengembangan model ADDIE diantaranya, tahap Analyze (Analisis), tahap Design (Desain), tahap Development (pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Pada tahapan analisis menggunakan tiga jenis analisis yaitu analisis konten materi, analisis kebutuhan pengguna, serta analisis dua kebutuhan sumber daya perangkat yaitu kebutuhan perangkat lunak menggunakan *website* Kodular dan kebutuhan perangkat keras seperti laptop yang memiliki spesifikasi Intel(R) Celeron(R) N4000 CPU @ 1.10 GHz (2CPUs), 1.1GHz. Pada tahap perancangan, menghasilkan rancangan berupa *flowchart*, *storyboard*, desain awal aplikasi kamus digital, komponen pengembangan seperti konten materi kamus (kelas kata, sinonim dan antonim, serta kata konotasi), logo, icon tombol, gambar, audio, background, loading screen, serta semua text yang dibutuhkan dalam desain dan pengembangan aplikasi. Strategi pengujian produk dilakukan melalui instrumen validasi ahli bahasa, ahli media, serta pengguna aplikasi. Tahap pengembangan produk yaitu proses input seluruh desain atau rancangan dengan menggabungkan komponen yang diperlukan untuk bahan aplikasi kamus digital kemudian direalisasikan dalam bentuk *file.apk* dengan ukuran memori sebesar 18 mb melalui proses pengembangan menggunakan bantuan *website* Kodular. Tahap implementasi yaitu menguji cobakan

aplikasi kamus digital SAKABISA dengan uji terbatas (*Small Group Trial*). Pengimplementasian produk yang dikembangkan melewati proses diperiksa kinerja aplikasinya dengan uji *installability* ketika *file.apk* sudah disebar *melalui* grup WhatsApp masing-masing kelas. Dari pengujian kinerja tersebut mendapat persentase 100% yang menunjukkan berhasil untuk digunakan pada *smartphone* android versi 8 hingga 13. Peserta didik juga diberikan lembar kosong untuk menuliskan kosakata yang belum dimengerti yang kemudian akan dicari makna, sinonim, dan antonimnya dalam aplikasi. Selesai proses pengujian produk, guru dan peserta didik perlu menilai aplikasi kamus digital SAKABISA dengan mengisi angket. Tahap terakhir evaluasi, berguna untuk menindaklanjuti media yang dikembangkan dapat dikatakan layak atau tidak yang ditinjau dari hasil kelayakan produk.

5.1.2 Hasil seluruh penilaian kelayakan materi bahasa aplikasi kamus digital SAKABISA melalui proses *expert review/ judgment* kepada tiga orang ahli bahasa memperoleh kelayakan bahasa dan materi sebesar 97,2% dengan kategori *skala likert* sangat baik. Penilaian keseluruhan ahli bahasa mendapat kategori sangat baik dikarenakan mendapat respons positif, hanya saja tidak mendapatkan skor seharusnya 100% sebab ahli bahasa memberikan saran untuk menambahkan kata konotasi, contoh kalimat konotasi yang di *entry* kembali ke dalam kamus sebagai pengetahuan lain untuk peserta didik, saran lain terkait memperbaiki huruf kapital pada contoh kalimat konotasi. Sedangkan, untuk keseluruhan hasil penilaian kelayakan desain aplikasi kamus digital SAKABISA kepada dua orang ahli media memperoleh rata-rata persentase tingkat kelayakan media pengembangan sebesar 95,8%, sehingga skor penilaian ahli media mendapat kategori sangat baik karena mendapat respons positif yang menyatakan media sangat menarik dan bagus untuk digunakan anak seusia SD. Jarang sekali mahasiswi yang membuat alat bantu kamus untuk kebutuhan sekolah apalagi peserta didik. Akan tetapi, ada beberapa komentar terkait search kata saja karena agak berat. Hal tersebut disebabkan memori *smartphone* penuh.

Berdasarkan hasil penilaian tersebut, aplikasi kamus digital SAKABISA mendapatkan predikat “sangat layak” diaplikasikan menjadi media pembelajaran pendamping guru pada mata pelajaran bahasa Indonesia Fase B (umumnya untuk kelas III dan IV SD). Serta, dapat menjadi sumber pegangan belajar peserta didik baik disekolah maupun dirumah.

5.1.3 Respon guru dan peserta didik terhadap media interaktif kamus digital SAKABISA berbasis android untuk mata pelajaran bahasa Indonesia Fase B pada kelas III dan kelas IV SD. Berdasarkan hasil analisis data menghasilkan hasil yang sangat memuaskan. Hal ini ditunjukkan dari total skor yang didapatkan dari respon dua orang guru dan peserta didik pada tiga sekolah yang berbeda yaitu SD Negeri Rancabogo, SDN 177 Cipedes, dan SDN Pasirhalang. Dengan skor hasil persentase penilaian keseluruhan sebesar 95,53%. Respon keseluruhan penilaian baik dari guru maupun peserta didik dapat dikatakan mendapat respons positif karena aplikasi yang dikembangkan mampu membantu guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik pun menyukai serta antusias dengan adanya aplikasi yang dikembangkan karena kepraktisan aplikasi kamus digital SAKABISA mampu membuat peserta didik belajar secara mandiri. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi kamus digital yang digunakan adalah sangat baik dan layak digunakan selama proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media yang telah dilakukan terdapat implikasi, sebagai berikut.

1. Media berbasis android berupa aplikasi kamus digital SAKABISA bisa dipergunakan menjadi media yang cukup menarik dan inovatif untuk peserta didik karena dikemas dengan tampilan yang menarik menyesuaikan karakteristik peserta didik dan menggunakan teknologi digital yang berkembang sesuai dengan tuntutan zaman.

2. Media interaktif aplikasi kamus digital SAKABISA dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran khusus untuk pendamping mata pelajaran bahasa Indonesia Fase B, terkait pencarian kosakata baru pada kelas III dan IV Sekolah dasar.
3. Media interaktif aplikasi kamus digital SAKABISA dapat menjadi pendukung dalam proses pembelajaran dan dapat membantu menambah pembendaharaan kata peserta didik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh pihak lain yang ingin mengembangkan media interaktif kamus digital SAKABIS berbasis android. Adapun rekomendasi tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagi guru media interaktif berbasis aplikasi kamus digital SAKABISA bisa dijadikan inspirasi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik lainnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk melanjutkan dan mengembangkan media pembelajaran kamus digital SAKABISA berbasis aplikasi android diharapkan dapat memperbaharui kamus secara lebih kompleks dan lebih luas lagi kosakatanya yang dapat mendampingi mata pelajaran Bahasa Indonesia di semua Fase, karena aplikasi kamus digital SAKABISA pada mata pelajaran bahasa Indonesia hanya ada di Fase B yang diperuntukkan untuk kelas III dan IV Sekolah Dasar saja. Selain itu, peneliti selanjutnya, dapat membedakan kosakata perkelasnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk melanjutkan dan mengembangkan media pembelajaran kamus digital SAKABISA berbasis aplikasi android diharapkan dapat menambahkan *keyboard* mikrofon pada kamus agar memudahkan dalam search kata. Membuat tampilan dengan karakter yang bervariasi. Serta, aplikasi juga dapat ditambahkan beberapa soal quiz agar menambah pengetahuan peserta didik. Hal tersebut diperuntukkan agar kualitas dan tampilan aplikasi semakin baik digunakan.

4. Bagi para pihak sekolah diharapkan dapat memanfaatkan dan mewadahi inovasi-inovasi baru media pembelajaran yang telah dibuat khususnya media pembelajaran berbasis teknologi sehingga produk yang telah diimplementasikan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan serta fasilitas sekolah dapat digunakan sebaik mungkin.