

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan Aplikasi Wayang Kuis Edukatif dalam Penguatan Karakter Kebhinekaan Peserta didik SD telah dilakukan melalui lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluate*. Aplikasi Wayang Kuis Edukatif dikembangkan berdasarkan hasil analisis kurangnya pengetahuan peserta didik kelas IV sekolah dasar terhadap keanekaragaman suku bangsa di Indonesia dan penguatan karakter untuk saling toleransi antar perbedaan pada materi Bhineka Tunggal Ika. Permasalahan tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh dua faktor, melainkan faktor dari belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk penguatan materi Bhineka Tunggal Ika.

Perancangan Aplikasi Wayang Kuis Edukatif disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang menyukai belajar menggunakan media pembelajaran, sehingga produk mempunyai keunggulan dari segi interaktivitas melalui penyajian konten materi, kuis, dan video interaktif. Konten disajikan untuk mengajak pengguna berpartisipasi aktif selama membuka aplikasi maupun kegiatan pembelajaran dibantu instruksi audio yang diberikan oleh narator. Pengembangan Aplikasi Wayang Kuis Edukatif dilakukan pengujian kelayakan produk dengan standar ISO 9126. Hasil pengujian kelayakan pengembangan aplikasi disesuaikan standar ISO 9126 pada aspek *suitability, installability, adaptability, dan time behavior* yang menghasilkan simpulan bahwa Aplikasi Wayang Kuis Edukatif telah memenuhi standar ISO 9126. Adapun hasil pengujian berdasarkan standar ISO 9126, meliputi: (1) pada uji *suitability* memperoleh persentase dari hasil validasi tim ahli dengan rerata gabungan skor ahli materi sebesar 99,04%, ahli bahasa sebesar 94,28%, dan ahli media sebesar 90,93% menunjukkan bahwa aplikasi sudah layak digunakan terhadap kegiatan pembelajaran materi Bhineka Tunggal Ika di kelas IV sekolah dasar yang disempurnakan berdasarkan komentar maupun saran yang diberikan saat tahap pengembangan hingga implementasi; (2) pada uji *installability* memperoleh persentase 100% terhadap 42 jenis gawai yang beragam;

(3) pada uji *adaptability* memperoleh persentase 100% terhadap 42 ukuran gawai dari 5.0 inc hingga 8,7 inc; dan (4) pada uji *time behavior* memperoleh durasi waktu kurang dari 10 detik, yaitu 00:00:30 detik.

Implementasi produk menghasilkan simpulan bahwa penggunaan Aplikasi Wayang Kuis Edukatif telah berdampak kepada peserta didik dalam memotivasi belajar yang interaktif, serta berdampak terhadap penguatan karakter kebhinekaan peserta didik kelas IV sekolah dasar melalui pengamatan observasi aktivitas peserta didik yang telah dilakukan. Hal ini didukung dengan perolehan rerata respon pengguna peserta didik berdasarkan tiga tahapan uji coba produk, yaitu: (1) uji perorangan memperoleh persentase 85,24% berarti sangat baik terhadap penggunaan aplikasi Wayang Kuis Edukatif dan rekapitulasi penilaian observasi peserta didik dengan persentase 88% (sangat baik) yang terdampak; (2) uji kelompok kecil memperoleh persentase 98,83% berarti sangat baik terhadap penggunaan aplikasi Wayang Kuis Edukatif dan rekapitulasi penilaian observasi peserta didik dengan persentase 96% yang terdampak; dan (3) uji kelompok besar memperoleh persentase 93,14% berarti sangat baik terhadap penggunaan aplikasi Wayang Kuis Edukatif dan rekapitulasi penilaian observasi peserta didik dengan persentase 92% yang terdampak. Selanjutnya, selain dilakukan uji coba produk tentu untuk mengetahui kualitas kelayakan produk dengan melakukan uji validitas produk kepada partisipan yang berbeda dari uji coba produk, diantaranya: (1) perolehan respon kelompok kecil sebesar 99,84%; (2) perolehan respon kelompok besar sebesar 92,90%; serta (3) perolehan respon pengguna publik sebesar 88,16%. Berdasarkan hasil pengujian produk dapat disimpulkan bahwa produk Aplikasi Wayang Kuis Edukatif layak digunakan untuk media pembelajaran pada materi Bhineka Tunggal Ika di kelas IV dalam penguatan karakter kebhinekaan peserta didik sekolah dasar.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa Aplikasi Wayang Kuis Edukatif pada materi Bhineka Tunggal Ika di sekolah dasar telah membantu peserta didik dalam menerima materi yang cukup banyak. Pemberian video pembelajaran, kuis, dan penjelasan materi oleh narator telah memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk menghafal keanekaragaman suku bangsa di Indonesia, serta memahami

cara toleransi antar perbedaan. Penggunaan Aplikasi Wayang Kuis Edukatif dapat menjadi referensi bahan ajar secara mandiri peserta didik di kelas maupun di rumah, sebab produk dapat digunakan berbagai perangkat gawai dan bisa tanpa jaringan internet. Pemberian Aplikasi Wayang Kuis Edukatif mendorong peserta didik menguatkan karakter kebhinekaan dalam memanfaatkan maupun beradaptasi dengan era digitalisasi untuk meningkatkan kualitas sebagai cerminan pelajar Pancasila.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian berkenaan dengan pengembangan Aplikasi Wayang Kuis Edukatif terdapat rekomendasi bagi peserta didik, pendidik, sekolah, dan peneliti lainnya, sebagai berikut.

5.3.1 Bagi Peserta Didik

Peserta didik disarankan untuk memanfaatkan Aplikasi Wayang Kuis Edukatif sebagai referensi belajar secara mandiri tanpa perlu membuka buku atlas untuk mempelajari materi Bhineka Tunggal Ika. Penyajian konten yang sudah dilengkapi penjelasan materi oleh narator, video pembelajaran, dan kuis yang disajikan dengan *sound effect* sebagai penyemangat pengguna. Pemanfaatan Aplikasi Wayang Kuis Edukatif dengan bijak berdampak untuk memotivasi belajar yang fleksibel dan menyenangkan. Keterlibatan diskusi aktif dari peserta didik bermanfaat untuk melatih berani berpendapat dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam penguatan karakter kebhinekaan.

5.3.2 Bagi Pendidik

Aplikasi Wayang Kuis Edukatif dapat dijadikan referensi media pembelajaran berbasis digital yang edukatif melalui penyajian konten interaktif pada materi Bhineka Tunggal Ika. Pengembangan produk ini dapat membantu pendidik untuk penyampaian materi yang banyak menjadi ringkas dan mudah dipahami oleh peserta didik secara menarik. Selain itu, pengembangan produk aplikasi berbasis android dapat menjadi inovasi dalam pemanfaatan teknologi. Disamping itu, pemberian produk yang mudah digunakan tentu perlu adanya pendampingan oleh pendidik sebagai fasilitator saat menggunakan produk untuk merealisasikan capaian pembelajaran.

5.3.3 Bagi Sekolah

Aplikasi Wayang Kuis Edukatif merupakan media pembelajaran android sebagai pemanfaatan fasilitas teknologi yang mendukung penggunaan media pembelajaran di era digitalisasi. Pihak sekolah perlu memfasilitasi para pendidik untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dengan bijak. Fasilitas yang diperlukan untuk pihak sekolah dengan mengadakan pelatihan kepada para pendidik, seperti pedagogi dan metodologi pembelajaran, teknologi dalam pembelajaran, pengembangan kurikulum, manajemen kelas, serta pengembangan profesionalitas berkelanjutan. Beberapa pelatihan yang bisa diterapkan oleh pihak sekolah kepada pendidik sebagai guru penggerak agar mendorong pembelajaran yang inovatif dan bervariasi dalam mendukung program pemerintah, serta membiasakan untuk adanya keterlibatan antara peserta didik dengan pendidik.

5.3.4 Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini hanya konsentrasi terhadap pengembangan produk, peneliti lain dapat melanjutkan ke tahap uji efektivitas media untuk memastikan apakah penggunaan Aplikasi Wayang Kuis Edukatif meningkatkan pemahaman baik sebelum maupun sesudah perlakuan. Peneliti selanjutnya pun dapat mengembangkan produk Aplikasi Wayang Kuis Edukatif disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran, seperti membuat video pembelajaran dengan karya sendiri, animasi yang lebih berinteraksi bertujuan untuk memberikan umpan balik antara pendidik kepada peserta didik. Berdasarkan latar nuansa nusantara di dalam Aplikasi Wayang Kuis Edukatif yang disajikan hanya menggunakan warna coklat, hitam, putih. Rekomendasi bagi peneliti lainnya dapat memberikan gradasi warna yang bervariasi sesuai dengan tema nusantara dan ditambahkan tokoh karakter lebih dari dua. Hal ini dapat memberikan pencerminan terhadap sikap toleransi dan peduli antar keberagaman melalui penyajian konten yang lebih menarik. Selanjutnya, pada uji coba dan uji validitas produk dapat ditambahkan populasinya agar cakupan penggunaan aplikasi diperoleh pandangan yang lebih banyak untuk meningkatkan kualitas. Populasi yang dimaksud adalah perbedaan terhadap karakteristik peserta didik yang menurun nilai karakter kebhinekaan dengan yang telah menerapkan nilai karakter kebhinekaan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang diberikan terhadap penggunaan Aplikasi Wayang Kuis Edukatif. Selain itu, diharapkan peneliti lainnya dapat membuat akses pendeteksi untuk

mengetahui berapa jumlah yang sudah mengunduh aplikasi dan dapat mempublikasikan ke google playstore. Berdasarkan beberapa rekomendasi bagi peneliti lainnya diharapkan dapat memberikan referensi dan berdampak terhadap peningkatan pemahaman peserta didik dalam menguatkan karakter kebhinekaan.