

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan aplikasi *Mobile Learning* bermuatan SDG's tema *Zero Hunger* yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan media digital di Sekolah Dasar dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk digunakan peserta didik, baik di sekolah dan di rumah. Pendidik belum mengenal secara spesifik mengenai konsep SDG's terutama pada topik *Zero Hunger*. Peserta didik juga belum mengetahui secara luas mengenai materi yang ada dalam topik SDG's tema *Zero Hunger* serta belum tersedianya aplikasi bermuatan SDG's yang membahas materi mengenai tema *Zero Hunger*. Adapun media pembelajaran berupa aplikasi yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik, diantaranya seperti 1) materi bersifat kontekstual, 2) materi disesuaikan dengan tingkat berfikir peserta didik, 3) tampilan media terlihat menarik, 4) penyajian kata atau kalimat dapat terbaca dengan jelas, 5) aplikasi mudah untuk digunakan, 5) memuat fitur yang membuat peserta didik bersemangat dan tidak merasa bosan, seperti menyajikan fitur suara klik pada setiap tombol dan menambahkan menu game.
2. Aplikasi dikembangkan berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan erta berdasarkan kebutuhan pengembangan aplikasi. Desain aplikasi yang dikembangkan menggunakan Canva dan aplikasi dibuat melalui *platform* Thunkable. Aplikasi yang sudah dirancang, dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi, ahli aplikasi dan ahli desain. Hasil dari kelayakan produk aplikasi mendapatkan penilaian rata-rata sebesar 3,9. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan layak untuk dilakukan tahapan selanjutnya.
3. Uji coba produk dilakukan kepada peserta didik sebanyak dua kali di Sekolah Dasar yang berbeda. Setiap Sekolah terdiri dari 20 orang partisipan. Pada uji coba pertama, peserta didik menunjukkan respon yang positif dengan rata-rata perolehan penilaian terhadap produk sebesar 91,12%. Namun, meskipun skor

yang didapat termasuk dalam kategori sangat praktis, peneliti melakukan perbaikan pada aplikasi yang dikembangkan melihat masih ada peserta didik yang menemukan beberapa kendala dan kesalahan saat menggunakan aplikasi. Setelah peneliti memperbaiki kendala yang ditemukan oleh peserta didik, kemudian peneliti melakukan uji coba kedua. Pada uji coba kedua, peserta didik tidak lagi menemukan kendala seperti yang ditemukan sebelumnya. Adapun skor yang diperoleh dalam uji coba kedua yaitu 93%.

4. Produk akhir dari pengembangan yang dilakukan adalah menghasilkan aplikasi *Mobile Learning* yang bermuatan SDG's tema *Zero Hunger* untuk dapat digunakan oleh peserta didik yang berada pada usia Sekolah Dasar. Aplikasi ini diberi nama ESD Zero Hunger. Aplikasi ESD Zero Hunger ini dilengkapi dengan berbagai perangkat pembelajaran, yaitu E-Modul, 3 E-LKPD, 2 bagian soal, game edukasi, serta materi tambahan yang menjelaskan tentang SDG's, ESD dan tema *Zero Hunger*. Adapun fitur lainnya yaitu menu bagikan aplikasi, video pengenalan aplikasi, video petunjuk penggunaan perangkat pembelajaran serta refleksi untuk mendapatkan saran/ulasan dari pengguna.

5.2 Implikasi

Penelitian pengembangan aplikasi yang dilakukan memiliki beberapa implikasi khususnya pada proses pembelajaran, diantaranya sebagai berikut :

1. Aplikasi ESD Zero Hunger dapat menjadi sarana pembelajaran untuk peserta didik dalam mempelajari materi SDG's terutama pada tema *Zero Hunger*.
2. Aplikasi ESD Zero Hunger membantu meningkatkan kesadaran peserta didik tentang masalah kelaparan global. Hal ini mendorong mereka untuk berpikir tentang bagaimana mereka dapat berkontribusi dalam mengatasi isu ini, baik melalui tindakan sehari-hari maupun tindakan lain yang lebih besar di masa depan.
3. Aplikasi ESD Zero Hunger memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan pendekatan yang berpusat pada siswa, aplikasi ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri.

4. Penggunaan Aplikasi ESD Zero Hunger dalam pembelajaran membantu peserta didik mengembangkan keterampilan digital yang penting di era teknologi saat ini.

5.3 Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut.

1. Aplikasi ESD Zero Hunger diharapkan dapat menjadi sarana bagi pengguna dalam mempelajari konsep SDG's tema *Zero Hunger*
2. Bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan aplikasi, disarankan untuk mencoba *platform* lain selain Thinkable, melihat aplikasi yang dibuat di Thinkable membutuhkan memori yang cukup besar.
3. Pada pengembangan selanjutnya diharapkan untuk dapat mengembangkan aplikasi bermuatan SDG's yang berfokus pada tema lainnya untuk memperkaya hasil penelitian aplikasi bermuatan SDG's.
4. Bagi pengembang selanjutnya, disarankan untuk aplikasi yang dikembangkan memuat fitur yang dapat menampilkan skor dan akses kunci jawaban tanpa mengharuskan pengguna untuk mengupload bukti sudah mengerjakan.