

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam proses desain media PANDAPAN, diawali dengan tahapan analisis yang meliputi analisis masalah, analisis materi, dan analisis kebutuhan pengembangan yang meliputi perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Setelah analisis, dilanjutkan dengan menyusun Garis Besar Isi Media (GBIM). Kemudian menyusun *flowchart* sebagai pemandu dalam mendesain aplikasi PANDAPAN. Setelah membuat *flowchart*, peneliti membuat desain media menggunakan aplikasi *Canva Design* untuk membuat *asset* yang akan digunakan dalam media PANDAPAN ini. Lalu peneliti memulai tahap pembuatan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat dengan mengadopsi komponen meliputi *home screen*, menu, petunjuk penggunaan, informasi, *games* dan profil.
2. Hasil validasi media PANDAPAN yang telah dikembangkan melalui proses validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua kali dengan penilaian pertama mendapatkan nilai dengan kategori “sangat layak” dengan beberapa masukan dan setelah revisi mendapatkan nilai akhir kedalam kategori “sangat layak” tanpa masukan. Validasi ahli media dilakukan sebanyak dua kali dengan penilaian pertama mendapatkan nilai dengan kategori “sangat layak” dengan beberapa masukan dan setelah revisi mendapatkan nilai akhir kedalam kategori “sangat layak” tanpa masukan. Serta validasi ahli pembelajaran dilakukan sebanyak satu kali dengan perolehan nilai dalam kategori “sangat layak” tanpa masukan. Secara keseluruhan hasil validasi ahli mendapatkan rata-rata sebesar 99,2% dengan kategori sangat layak. Dengan begitu dapat dinyatakan bahwa media PANDAPAN berbasis android sangat layak untuk diimplementasikan kepada siswa.

3. Hasil akhir media PANDAPAN merupakan media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan berdasarkan pada masukan yang diberikan oleh para ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil akhir dari media PANDAPAN ini berisikan materi makna dan penerapan sila Pancasila yang terdiri dari 49 *slide* atau tampilan yang memuat *Home Screen*, menu, petunjuk, informasi, materi yang berisi Makna dan Penerapan Sila Pancasila, *games*, dan terakhir profil pengembang.
4. Media PANDAPAN berbasis Android dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B. Hal ini berdasarkan indikator minat yang meliputi : perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keaktifan siswa. Peningkatan yang paling tinggi terdapat pada indikator Perasaan Senang, sedangkan peningkatan paling rendah terdapat pada indikator Keaktifan Siswa.

## 5.2 Implikasi

1. Desain awal media PANDAPAN berbasis android terdiri dari komponen *home screen*, menu, petunjuk penggunaan, informasi, *games* dan profil pengembang. Adapun, software yang digunakan untuk mengembangkan media PANDAPAN berbasis android yaitu *Canva*, *Articulate Storyline*, dan juga *Website 2 Apk Builder*. Oleh karena itu, komponen-komponen ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai komponen dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis android selanjutnya. Serta peneliti selanjutnya dapat menggunakan *software* tersebut untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android selanjutnya.
2. Hasil validasi yang diberikan oleh para validator untuk media PANDAPAN menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dengan beberapa masukan. Adapun masukan-masukan yang diberikan yaitu perbaikan tujuan pembelajaran disertai penyesuaian materi, penjelasan materi contoh penerapan Sila Pancasila kosongkan sebagian, pertanyaan arahkan pada tujuan pembelajaran, dan pengondisian ketika jawaban siswa salah, mengganti tombol *minimize* menjadi tombol *back* serta memberikan tanda

pada saat tombol telah diklik. Oleh karena itu, pada saat mengembangkan media pembelajaran berbasis android peneliti selanjutnya dapat memperhatikan masukan dari validator tersebut agar memperoleh media pembelajaran yang lebih baik.

3. Hasil akhir media PANDAPAN berbasis android ini terdiri dari 49 *slide* atau tampilan yang memuat *Home Screen*, menu, petunjuk, informasi, materi yang berisi Makna dan Penerapan Sila Pancasila, *games*, dan terakhir profil pengembang sesuai dengan masukan para validator. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan contoh oleh peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Makna dan Penerapan Sila Pancasila.
4. Media PANDAPAN berbasis android ini dapat meningkatkan minat belajar siswa Fase B di SD N Cijeruk berdasarkan hasil angket minat belajar siswa. Oleh karena itu, media PANDAPAN berbasis android ini dapat dijadikan sebagai salah satu media yang dapat digunakan pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B pada materi Makna dan Penerapan Sila Pancasila.

### **5.3 Rekomendasi**

#### **1. Bagi Sekolah**

Sekolah diharapkan dapat mengadakan pelatihan bagi guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran digital. Hal ini akan membantu guru lebih siap dalam mengimplementasikan metode pengajaran yang inovatif dan kreatif sesuai dengan perkembangan zaman yang serba digital pada saat ini. Pelatihan ini harus mencakup aspek teknis dan pedagogis agar guru dapat memaksimalkan potensi media pembelajaran. Selain itu sekolah juga diharapkan untuk dapat meningkatkan sarana dan prasarana yang mendukung seperti akses internet yang cepat dan perangkat yang dapat digunakan oleh siswa.

## 2. Bagi Guru

Guru diharapkan untuk terus berinovasi dalam metode pengajaran, termasuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang variatif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa. Hal ini dapat didukung dengan mengikuti pelatihan yang disediakan oleh sekolah ataupun pihak lain. Selain itu guru juga dapat mengajak rekan guru yang lain untuk berbagi pengalaman dan strategi dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran digital, sehingga dapat saling mendukung dan menginspirasi.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi, tidak hanya materi Makna dan Penerapan Sila Pancasila. Serta diharapkan untuk dapat menambahkan *game* atau fitur lainnya ke dalam media yang dapat menarik minat belajar siswa.