

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data penelitian terkait pengembangan media *website* multimodalitas BAJUNDA Merdeka berorientasi *computational thinking* dan keterampilan proses sains siswa kelas IV Sekolah dasar, dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Proses rancangan pada media *website* multimodalitas BAJUNDA Merdeka memiliki karakteristik sebagai berikut: a) Berlandaskan teori konstruktivisme, b) Media menggunakan pendekatan multimodalitas, c) Media dirancang untuk mendukung pembelajaran IPAS yang bersifat *student center* dan pembelajaran bermakna, d) Berorientasi pada *computational thinking* dan keterampilan proses sains, e) Terdiri dari tujuh tahapan pembelajaran berbasis Alur Merdeka, f) Menggunakan bantuan praktikum maya, dan g) Memanfaatkan fenomena–fenomena kehidupan sehari–hari sebagai konteks pembelajaran.
2. Langkah pengembangan media *website* multimodalitas BAJUNDA Merdeka dilakukan secara runtut berdasarkan tahapan model pengembangan D&D yang memuat tiga tahap utama, yaitu tahap *design* terdiri dari *analyze* dan *plan*, tahap *development* terdiri dari *production* dan *formative evaluation*, serta tahap *using and maintenance* terdiri dari *application*, *summative evaluation*, dan *maintenance*.
3. Hasil perhitungan uji kelayakan oleh empat validator yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran menggunakan perhitungan Aikens’v dan modus. Ahli media memberikan skor 0,875, ahli materi memberikan skor sebesar 0,821, ahli pembelajaran mendapatkan skor 0,901. Ketiga skor tersebut berada pada nilai $\geq 0,80$ yang diinterpretasikan sebagai “Sangat Tinggi”. Selain itu, ahli pembelajaran mendapatkan skor modus 4 dengan interpretasi “Layak”. Berdasarkan hasil ini, media dinyatakan layak untuk digunakan.
4. Penggunaan media *website* multimodalitas BAJUNDA Merdeka memiliki dampak positif dalam meningkatkan *computational thinking* dan keterampilan proses sains siswa melalui uji normalitas, uji–T, dan uji *n–gain*. Ditemukan bahwa kedua keterampilan memiliki data berdistribusi normal dan terdapat

perbedaan yang signifikan setelah menggunakan media. Sedangkan, hasil uji *n-gain* menunjukkan efektivitas pada kategori “sedang”, dengan sebagian besar (>50%) mengalami peningkatan kemampuan *computational thinking* dan keterampilan proses sains setelah menggunakan media.

5. Berdasarkan hasil analisis respon siswa dan guru terhadap implementasi media *website* multimodalitas BAJUNDA Merdeka, diperoleh hasil positif pada setiap aspek yang dinilai. Respon dari kedua pengguna tersebut mengindikasikan bahwa media berada dalam kategori “Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran.
6. Keberterimaan guru terhadap media diukur dengan menggunakan SUS (*System Usability Scale*). Hasil menunjukkan skor rata-rata 78,14 yang diinterpretasikan *adjective ratings* mendapatkan nilai “Good”, kemudian *grade scale* berada pada nilai “C”, dan *acceptability range* dengan kategori “acceptable”. Dapat disimpulkan bahwa dari sisi *usability*, media *website* multimodalitas BAJUNDA Merdeka dapat diterima dengan memiliki kualitas baik, dan dalam pengalaman pengguna adalah sangat memuaskan. Ini artinya bahwa media secara umum layak digunakan terutama dengan memperhatikan aspek *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*.

5.2. Implikasi

Implikasi apabila media *website* multimodalitas BAJUNDA Merdeka ini akan digunakan dalam proses pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV, antara lain:

1. Media *website* multimodalitas BAJUNDA Merdeka dikembangkan secara khusus untuk pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV, sehingga media ini sangat cocok digunakan untuk mengembangkan keterampilan selain *computational thinking* dan keterampilan proses sains. Jika media ini akan diterapkan pada mata pelajaran lain atau tingkatan pendidikan yang berbeda, maka diperlukan penyesuaian dengan karakteristik materi, kebutuhan siswa, dan capaian pembelajaran pada jenjang tersebut.
2. Media *website* multimodalitas BAJUNDA Merdeka ini memanfaatkan teknologi digital dan didesain berbasis *link*, untuk itu agar media dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran diperlukan ketersediaan sarana

dan prasarana yang memadai agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

3. Media *website* multimodalitas BAJUNDA Merdeka dapat menjadi inovasi baru dalam media pembelajaran yang memberikan manfaat bagi berbagai pihak termasuk guru, siswa, dan sekolah. Terlebih, media ini relevan untuk sekolah-sekolah yang belum memiliki media berbasis digital sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar. Implementasi media ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pendekatan yang lebih interaktif dan modern.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil dan temuan penelitian, diajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Produk media *website* multimodalitas BAJUNDA Merdeka yang dihasilkan dapat digunakan secara langsung oleh guru–guru untuk mendukung kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV.
2. Bagi pengembang, media dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi–materi IPAS yang lainnya agar pembekalan kemampuan *computational thinking* dan keterampilan proses sains dapat lebih meningkat lagi. Selain itu, dapat memperhatikan aktivitas dengan efisiensi waktu yang digunakan agar dapat dikemas lebih sederhana.
3. Bagi peneliti, dapat dilanjutkan penelitian tentang pengembangan media *website* multimodalitas BAJUNDA Merdeka namun dengan memperhatikan aspek–aspek pada setiap keterampilan yang akan dicapai oleh siswa, seperti pada *computational thinking* memperbanyak aktivitas yang melatih siswa dalam memecahkan masalah.

Bagi peneliti yang akan menggunakan indikator–indikator pada keterampilan proses sains harus menyesuaikan dengan karakteristik siswa.