BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

SUBUYA dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Tahap pertama adalah melakukan analisis kebutuhan pengembangan media seperti analisis kurikulum, analisis konten, analisis sumber daya dan fasilitas. Tahap kedua desain menggunakan beberapa platform yaitu Canva, Powtoon, Padlet, Google *arts and culture*, dan Assemblr Studio. Tahap ketiga pengembangan desain menjadi sebuah aplikasi dengan memanfaatkan Aplikasi *Smart Apps Creator* dan melakukan uji validasi dari ahli materi dan ahli media sebelum media diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan penilaian dari dua validator ahli materi, persentase yang diperoleh sebesar 100% dengan kesimpulan dapat digunakan tanpa revisi. Sementara penilaian dari dua validator ahli media diperoleh nilai persentase sebesar 96,87% dengan sedikit revisi dari salah satu validator, dan dilakukan penilaian kembali oleh validator, setelah itu media SUBUYA dapat di uji coba dan digunakan. Tahap keempat adalah implementasi, yaitu pelaksanaan penerapan media dalam pembelajaran. Pada tahap ini siswa terlebih dahulu mengisi lembar *pretest* karakter berkebhinekaan global sebelum pembelajaran dimulai dan diakhiri dengan pengisian lembar *posttest*. Tahap kelima yaitu evaluasi. Evaluasi pada tahap ini dilakukan untuk menilai kelayakan media SUBUYA, yang dianalisis melalui penilaian respon siswa ketika uji coba media skala kecil, skala besar, dan penerapan media dalam pembelajaran. Respon siswa pada uji coba media skala kecil mendapatkan perolehan persentase rata-rata sebesar 95%. Kemudian perolehan persentase rata-rata saat uji coba media skala besar yaitu 90,58%. Respon terakhir yaitu saat implementasi dalam pembelajaran persentase rata-rata diperoleh sebesar 92,37%. Berdasarkan hal tersebut tersebut media SUBUYA dikategorikan sangat layak. Selain itu pada tahap

evaluasi diidentifikasi kendala-kendala yang terjadi saat proses uji coba dan implementasi. Peningkatan penguatan karakter berkebhinekaan global dapat dilihat melalui lembar angket *pretest* dan *posttest* yang dianalisis melalui uji hipotesis dan *N-Gain*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,5$ yang mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan penguatan karakter berkebhinekaan global siswa secara signifikan setelah menggunakan media SUBUYA. Berdasarkan uji *N-Gain* perolehan nilai rata-rata sebesar 0,7504 sehingga dapat dikatakan bahwa rata-rata peningkatan penguatan karakter berkebhinekaan global siswa berada pada kategori tinggi.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, media SUBUYA diharapkan dapat bermanfaat dan dimanfaatkan dengan baik sebagai media yang dapat membantu meningkatkan karakter berkebhinekaan global. Berikut implikasi dari penelitian ini.

1. Meningkatkan karakter berkebhinekaan global siswa khususnya dengan mengenal keragaman budaya Indonesia sebagai dasar yang kuat dalam menghadapi budaya luar tanpa kehilangan jati diri, mampu berkomunikasi dan berinteraksi antar budaya, bertanggungjawab dengan keberagamannya serta terbuka dengan budaya lain.
2. Memberikan siswa pengalaman belajar pendidikan Pancasila yang interaktif, menarik, dan menyenangkan.
3. Mendorong siswa memanfaatkan teknologi untuk hal yang positif yaitu untuk pembelajaran yang lebih relevan dengan masa kini.

5.3 Saran

Penelitian dan pengembangan media SUBUYA untuk meningkatkan penguatan karakter berkebhinekaan global siswa kelas 5 Sekolah Dasar masih terbilang belum sempurna dan perlu perbaikan untuk kekurangan media ini. Oleh karena itu, Peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Nur Inayah, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA SUBUYA UNTUK MENINGKATKAN PENGUATAN KARAKTER BERKEBHINEKAAN GLOBAL SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Guru dapat memanfaatkan media SUBUYA sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan diharapkan menggunakan media berbasis aplikasi atau teknologi lainnya atau dapat mengembangkan media sendiri untuk memberikan pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan dengan tetap mendampingi siswa dalam penggunaan teknologi ketika pembelajaran.

2. Bagi peneliti lain

Peneliti selanjutnya dapat membuat media pembelajaran yang inovatif, interaktif serta mudah digunakan untuk penguatan karakter berkebhinekaan global siswa. Jika peneliti selanjutnya membuat media pembelajaran berbasis aplikasi perhatikan besaran ukuran aplikasi sehingga tidak menggunakan ruang penyimpanan yang besar pada *Handphone* siswa.