

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pada penelitian dan pembahasan yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran aplikasi *S-Learning* berbasis android, yang menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dan mengacu indikator berpikir kritis menurut Ennis (2011) pada pembelajaran materi morfologi dan anatomi ikan air tawar konsumsi, agar mengetahui pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X APAT, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan model *Four-D* (4D) dan memperoleh hasil validasi yang sangat valid, yaitu sebesar 95,9% dari hasil validasi materi, 92,9% dari validasi ahli media, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 94,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan layak digunakan. Selain itu, media ini juga dapat mendapatkan respon sangat baik dari siswa, dengan memperoleh persentase sebesar 97,2% yang termasuk dalam kategori yang sangat valid.
2. Berdasarkan analisis data, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,72 yang termasuk pada kategori tinggi dalam kriteria faktor *N-Gain*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *S-Learning* berbasis android yang menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dan mengacu pada indikator berpikir kritis menurut Ennis (2011) pada pembelajaran materi morfologi dan anatomi ikan air tawar konsumsi dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, yang menunjukkan hasil dari nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($\text{sig} < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara perbandingan hasil nilai *pretest* dengan *posttest* yang diperoleh dari selama pelaksanaan menggunakan aplikasi *S-Learning* berbasis android. Hal ini, penggunaan media pembelajaran aplikasi *S-Learning* berbasis android yang menerapkan model pembelajaran *discovery*

learning dan mengacu pada indikator berpikir kritis menurut Ennis (2011), proses pembelajaran dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X APAT.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil pada penelitian, terdapat beberapa implikasi penting yaitu dapat dimanfaatkan oleh guru maupun peneliti lain:

1. Implikasi teoritis dari penelitian ini memperkuat pada pengembangan terhadap teori pembelajaran konstruktivis dan pembelajaran *aplikasi S-Learning* berbasis android, khususnya berorientasi terhadap pengaruh kemampuan berpikir kritis. Dengan pengembangan media berbasis android yang dirancang secara interaktif, menerapkan pendekatan *discovery learning* dan mengacu pada indikator berpikir kritis menurut Ennis (2011) mampu mendorong siswa untuk membangun pemahaman secara mandiri dan mengembangkan keterampilan yang berpikir kritis. Hal ini memberikan kontribusi terhadap kajian teori yang mengenai media pembelajaran berbasis android dalam mendukung proses pembelajaran terhadap perkembangan teknologi.
2. Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa pentingnya perluasan penggunaan aplikasi *S-Learning* sebagai media pembelajaran berbasis android dalam lingkungan pendidikan. Efektif penggunaan aplikasi *S-Learning* berbasis android dalam mempengaruhi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, pada materi morfologi dan anatomi ikan air tawar konsumsi menjadi dasar untuk lembaga pendidikan dan para guru untuk mulai menerapkan teknologi media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran. Menerapkan media ini tidak hanya meningkatkan kualitas dalam pembelajaran, tetapi juga memperbanyak pengalaman belajar siswa, serta membekali mereka dengan keterampilan yang relevan di era digital.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut merupakan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas pada pembelajaran:

1. Bagi Penelitian Selanjutnya:

- Disarankan untuk merancang konten yang lebih menarik seperti menambahkan fitur-fitur interaktif di menu utama agar meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.
- Disarankan untuk menambahkan jenis permainan edukatif guna untuk lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- Pada uji coba media, sebaiknya dilengkapi kegiatan praktikum, terutama untuk materi yang bersifat aplikatif, guna mendukung pemahaman peserta didik secara menyeluruh.
- Memperhatikan pembuatan soal evaluasi yang mengacu pada keterampilan berpikir kritis (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*), guna untuk memperkuat kemampuan berpikir kritis peserta didik.
- Perlu dilakukan evaluasi lanjutan terhadap media dengan melibatkan lebih banyak pengguna atau pada bidang studi yang berbeda, guna untuk menilai konsistensi efektivitas dalam berbagai konteks pembelajaran.
- Disarankan untuk lebih memperhatikan ketersediaan sarana dan prasarana untuk mendukung penelitian pengembangan media berbasis android
- Disarankan agar mempertimbangkan tingkat kelas dan semester pada siswa, karena penelitian ini berfokus pada keterampilan berpikir kritis (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*).

2. Bagi Guru:

- Disarankan untuk membuat media pembelajaran berbasis android sebagai alternatif pada penyampaian materi, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan penalaran dan pemecahan masalah.
- Selain itu, guru untuk terus mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran guna

menambah pengalaman belajar siswa dan berdampak positif terhadap efektivitas pada pembelajaran.

3. Bagi Kepala Sekolah:

- Disarankan untuk memberikan dukungan kepada guru dalam pengembangan sumber belajar dan media pembelajaran yang tidak terbatas pada lingkungan sekolah
- Dukungan tersebut bisa diwujudkan melalui pelatihan serta peningkatan kompetensi pendidik dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran android yang interaktif, sehingga pendidik memiliki kemampuan untuk merancang, mengelola, mengintegrasikan media secara efektif kedalam kurikulum.