

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan aplikasi MENDELİK (Menjadi Detektif Cilik) pada materi kerajaan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Analisis kebutuhan atau tahap analisis dilakukan dengan meliputi kegiatan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis lingkungan belajar, analisis konten materi, analisis perangkat lunak dan perangkat keras. Dalam analisis awal didapatkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi karena adanya keterbatasan-keterbatasan baik pilihan, kesedian, kesesuaiannya dan waktu untuk membuatnya. Hal tersebut terjadi pada materi-materi yang sebenarnya membutuhkan penggunaan media pembelajaran, salah satunya materi kerajaan-kerajaan di Indonesia. Dengan begitu, menunjukkan bahwa aplikasi MENDELİK (Menjadi Detektif Cilik) dibutuhkan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS dan dapat dikembangkan serta disesuaikan dengan berbagai aspek salah satunya karakteristik siswa, sebagai salah satu bentuk media pembelajaran materi kerajaan di Indonesia menggunakan berbagai perangkat lunak, salah satunya yang utama yaitu *Smart Apps Creator* serta perangkat keras berupa *handphone* dan laptop.
2. Desain dalam pengembangan aplikasi MENDELİK menghasilkan beberapa bahan desain diantaranya garis besar program media (GBPM), flowchart, storyboard, bahan pelengkap seperti gambar ilustrasi kerajaan, elemen dasar antarmuka pengguna (UI), font atau jenis huruf, audio *Sound effect* dan *background*, kuis, *games*, logo aplikasi, serta video animasi dan podcast. Dengan kelengkapan bahan desain sangat lengkap atau dengan persentase sebesar 100%.

3. Pengembangan aplikasi MENDELİK dilakukan menggunakan *Smart Apps Creator* hingga pada akhirnya menjadikan dalam bentuk MENDELİK.Apk yang disimpan dalam GDrive dengan penyebaran menggunakan WhatsApp dan platform lainnya. Berdasarkan *International Organization for Standardization* (ISO) 9126, kelayakan perangkat lunak aplikasi MENDELİK (1) pada aspek *Suitability* (Kesesuaian) mendapatkan hasil sangat layak, pada sisi materi dengan persentase sebesar 96,92%, pada sisi kelayakan media mendapatkan persentase sebesar 96%, serta pada sisi kelayakan bahasa mendapatkan persentase sebesar 98,33% (2) pada aspek *Installability* (Instabilitas) mendapatkan hasil persentase 100% yang berarti keseluruhan proses baik itu *install* dan *uninstall* berhasil (3) pada aspek *Adaptability* (Adaptabilitas) hasil yang didapatkan sebesar 100% yang berarti berhasil ditampilkan dengan baik (4) pada aspek *Time Behavior* (Perilaku Waktu) mendapatkan hasil yang memenuhi standar perangkat lunak yang baik dengan waktu tercepat selama 0.9 detik.
4. Hasil yang didapatkan dari implementasi yaitu berupa respon pengguna yang meliputi respon siswa dan guru. Untuk mendapatkan respon siswa dilakukan uji coba perorangan mendapatkan respon yang baik dengan rata-rata persentase perolehan sebesar 80%. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil mendapatkan respon sangat baik dengan rata-rata perolehan sebesar 84,71%. Dan yang terakhir pada uji coba kelompok besar yang mendapatkan respon siswa yang sangat baik dengan rata-rata perolehannya persentase 94,01%. Hal itu pun menandakan bahwa aplikasi MENDELİK memberikan minat siswa, motivasi siswa, kepuasan siswa, serta penilaian dan tanggapan yang sesuai. Adapun respon yang diberikan guru sangat baik dengan persentase 95,71% setelah menggunakan aplikasi MENDELİK. Persentase itu merepresentasikan sisi materi, media dan bahasa secara keseluruhan.
5. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan angket kesesuaian evaluasi dengan penilaian terhadap perbaikan aplikasi yang dilakukan dengan saran atau komentar pengguna baik itu siswa dan guru. Hasil yang didapatkan sebesar

100% yang berarti perbaikan akhir yang dilakukan sampai menghasilkan MENDELİK.Apk akhir sudah sangat sesuai dengan saran dan masukan pengguna.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian yang dilakukan ialah menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat menambah ketersediaan variasi media pembelajaran berbasis teknologi yang kemudian dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas khususnya pada materi kerajaan di Indonesia jenjang kelas IV Sekolah Dasar karena sudah memiliki kelayakan dan respon yang baik. Adapun dalam penggunaannya cara yang dapat dilakukan agar kegunaannya tetap dan hasilnya maksimal ialah **pertama**, karena digunakan sebagai media pembelajaran maka tak lepas dari peran guru yang harus memantau dan menyertai dalam penggunaan setiap siswanya. **Kedua**, memadukan dengan penggunaan model dan metode yang sesuai atau berorientasi pada *active learning*. Dengan konsep, visualisasi, serta audio didalamnya dibuat dengan semenarik mungkin, yang menjadi pengalaman yang baru bagi peserta didik serta guru.

5.3 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengembangan aplikasi MENDELİK (Menjadi Detektif Cilik) pada materi kerajaan kelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut

1. Kepada siswa, dapat menggunakan aplikasi ini secara terus menerus untuk mempelajari materi kerajaan di Indonesia dimanapun (selain di sekolah) dan kapanpun dengan hanya menggunakan *handphone* atau *Smartphonenya* masing-masing.
2. Kepada guru atau pihak sekolah lainnya dapat menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran pada materi kerajaan di Indonesia mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPAS) kelas IV serta acuan dalam pembuatan atau pengembangan lainnya yang serupa oleh sekolah.
3. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian dengan mengukur keefektifan (implementasi) dari berbagai segi aspek

siswa menggunakan aplikasi ini. Atau dalam melakukan pengembangan aplikasi yang serupa dapat mempertimbangkan penggunaan perangkat lunak dan perangkat keras yang lebih performa agar meminimalisir terjadinya kendala terutama jika materi yang dimuat itu padat, dalam pemilihan elemen-elemen yang digunakan lebih baik tidak terlalu besar agar nantinya *file*.Apk yang dihasilkan tidak terlalu banyak menyita penyimpanan, serta dalam segi penyebarannya dapat dilakukan dengan publikasi di Play Store agar lebih luas lagi.