

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan serta hasil pembahasan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan aplikasi PANDARA diawali dengan tahap analisis yang mencakup tiga aspek: kebutuhan materi, karakteristik siswa, dan lingkungan belajar. Materi yang dikembangkan difokuskan pada makna sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan capaian pembelajaran. Hasil wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri Karanglayung menunjukkan bahwa siswa menyukai pembelajaran yang interaktif dan visual melalui gambar dan video. Selain itu, sebagian besar siswa telah memiliki *smartphone* dan sekolah dilengkapi dengan fasilitas Wi-Fi, sehingga lingkungan belajar mendukung penggunaan media digital. Berdasarkan hasil analisis ini, tahap desain dilanjutkan dengan merancang *flowchart*, *storyboard*, dan rancangan bahan media untuk aplikasi PANDARA. Pengembangan bahan media untuk aplikasi PANDARA dirancang secara sistematis agar sesuai dengan karakteristik kebutuhan pembelajaran dan situasi yang relevan dengan kondisi siswa.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi PANDARA dinyatakan memiliki tingkat kelayakan dengan kategori "sangat layak". Penilaian tersebut didasarkan pada hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Dengan demikian, aplikasi PANDARA dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di tingkat sekolah dasar.
3. Pengaruh aplikasi PANDARA terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah penerapan aplikasi PANDARA dalam proses pembelajaran. Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengimplementasikan

aplikasi PANDARA. Berdasarkan hasil analisis, rata-rata nilai *pretest* siswa sebelum menggunakan aplikasi PANDARA adalah sebesar 47,42. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* setelah menggunakan aplikasi PANDARA meningkat menjadi 80,32. Dengan demikian, terdapat kenaikan sebesar 32,9 poin dalam rata-rata nilai siswa setelah penggunaan aplikasi PANDARA. Berdasarkan hasil analisis uji non parametrik Wilcoxon, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, dengan rata-rata skor *pretest* lebih rendah daripada *posttest* dan uji N-Gain memperoleh skor sebesar 0,6383 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran aplikasi PANDARA efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

4. Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa, aplikasi PANDARA dinilai sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, baik berdasarkan penilaian guru maupun respon siswa. Keunggulan dalam desain, kemudahan akses, serta kemampuan aplikasi dalam meningkatkan pemahaman materi menjadikan PANDARA sebagai inovasi media pembelajaran berbasis Android yang mampu mendukung peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) kelas IV SD.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dikemukakan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang Pancasila. Mampu memberikan referensi mengenai media pembelajaran yang menarik khususnya pada pelajaran PKn. Guru diharapkan mampu menunjukkan peran yang lebih aktif dan kreatif dalam merancang serta mengelola proses pembelajaran dan mampu memanfaatkan media digital berbasis Android seperti PANDARA untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Selain

itu, disarankan agar guru mengikuti pelatihan atau *workshop* mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran guna meningkatkan kompetensi digital dan kemampuan dalam mengintegrasikan media ke dalam proses pembelajaran secara efektif.

2. Bagi Sekolah

Inovasi berupa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android, seperti PANDARA, berpotensi mendukung upaya digitalisasi pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan media digital dengan menyediakan fasilitas pendukung yang memadai, seperti jaringan Wi-Fi yang stabil, perangkat pembelajaran seperti tablet atau *smartphone* yang dapat digunakan secara bergiliran oleh siswa, serta mendorong guru untuk mengikuti pelatihan pemanfaatan media teknologi. Dengan dukungan sarana dan peningkatan kapasitas guru, implementasi media pembelajaran digital akan lebih optimal dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran digital lainnya yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang berbeda. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan aplikasi dengan cakupan materi yang lebih luas serta menambahkan fitur-fitur yang lebih menarik, seperti simulasi interaktif, umpan balik otomatis, atau integrasi dengan *platform* pembelajaran daring. Selain itu, pengujian efektivitas media dapat diperluas pada jenjang kelas yang berbeda atau mata pelajaran lain untuk mengetahui dampaknya secara lebih menyeluruh terhadap hasil belajar siswa.