

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri Sangkanmulya, ditemukan hasil dan pembahasan mengenai rumusan masalah yang telah ditetapkan. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tahap analisis sebagai tahap awal dalam penelitian, tahap ini mencakup analisis kebutuhan pengguna, analisis kebutuhan materi, analisis kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras. Berdasarkan hasil analisis ini diperoleh masalah mengenai peserta didik mengalami kesulitan menulis puisi terutama dalam pemilihan diksi/majas yang tepat, sulit mendapatkan ide (inspirasi), dan belum ada media pembelajaran yang efektif untuk menunjang proses pembelajaran menulis puisi. Selain itu, ditemukan bahwa materi menulis puisi terdapat dalam capaian pembelajaran di fase C, dengan elemen menulis di kelas V sekolah dasar dalam kurikulum merdeka. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa media aplikasi BEMPI (Belajar Menulis Puisi) dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran menulis puisi di kelas V. Kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan dalam mengembangkan media aplikasi BEMPI diperlukan Microsoft word 2019, Canva, Google Sites, Notepad, Heyzine Flipbooks, Laptop dan *Smartphone*.
2. Tahap desain sebagai tahap kedua, mencakup perancangan produk aplikasi BEMPI dengan melakukan penyusunan alur kerja aplikasi, pembuatan *storyboard*, pembuatan desain aplikasi menggunakan Canva, dan pembuatan konten materi untuk dijadikan *flipbook*.
3. Pada tahap pengembangan ini adalah memasukkan desain ke dalam Google Site, lalu dilanjut dengan menyatukan tautan *website* untuk permainan menjadi *flipbook*. Setelah itu, mengubah tautan Google Sites kemudian dikonversi

menjadi aplikasi Android menggunakan *platform* AppsGeysler. Langkah selanjutnya dilakukan dua tahap uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahap validasi oleh ahli media diperoleh hasil persentase 92,50% yang menunjukkan bahwa aplikasi BEMPI termasuk kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan tanpa perlu revisi. Lalu, untuk tahap validasi oleh ahli materi dilakukan dua putaran, dengan hasil pertama mendapatkan 60% yang menunjukkan kriteria “Layak” dan ada sedikit revisi, dilanjut hasil validasi kedua oleh ahli materi dengan hasil 88,75% yang menunjukkan kriteria “Sangat Layak” sehingga produk aplikasi BEMPI dapat diimplementasikan.

4. Tahap implementasi, dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas V SD Negeri Sangkanmulya dengan melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil kepada lima peserta didik dengan hasil respon peserta didik terhadap aplikasi BEMPI 98,5% dan untuk uji coba kelompok besar kepada 20 peserta didik mendapatkan hasil persentase 95,25%. Dari kedua hasil presentasi tersebut menunjukkan bahwa aplikasi BEMPI termasuk kriteria “Sangat Baik”. Peserta didik memberikan respon positif terhadap aplikasi, mereka merasa aplikasi ini mudah digunakan dan menyenangkan. Selain itu, peneliti meminta respon kepada kedua guru terhadap aplikasi BEMPI yang telah dikembangkan. Hasil keduanya sangat baik dan merespon positif terhadap aplikasi BEMPI, guru menyampaikan bahwa media ini dapat menjadi media pembelajaran mandiri dan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik. Hasil respon dari kedua guru tersebut memperoleh 96,25% dengan kriteria “Sangat Baik”.
5. Tahap evaluasi sebagai tahap akhir dalam proses penelitian pengembangan ini. Evaluasi dilakukan untuk menindaklanjuti media pembelajaran yang dikembangkan apakah layak atau tidak untuk diimplementasikan. Hasil akhirnya peneliti tidak melakukan revisi kembali melihat sudah mendapatkan respon yang baik dari pengguna.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media aplikasi yang sudah dilakukan, tentunya masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, ada beberapa saran kepada pihak lain yang akan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti aplikasi BEMPI. Diantaranya:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Saran bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan aplikasi dengan menambahkan skor dari hasil peserta didik menulis puisi, menambahkan fitur video pembelajaran untuk memberikan pemahaman yang lebih kepada peserta didik dengan penjelasan yang mudah dipahami. Selain itu, aplikasi yang dikembangkan dapat digunakan secara *offline* tanpa menggunakan jaringan internet.

2. Bagi Guru

Bagi guru yang akan memanfaatkan media aplikasi BEMPI (Belajar Menulis Puisi) sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan minat dan kemampuan peserta didik dalam menulis puisi secara mandiri. Guru juga disarankan untuk terus melakukan inovasi dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

3. Bagi Peserta didik

Bagi peserta didik yang menggunakan aplikasi BEMPI (Belajar Menulis Puisi) dapat memahami materi puisi secara keseluruhan dari media pembelajaran berbasis aplikasi yang telah dikembangkan dan diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran secara mandiri, baik itu di rumah maupun di sekolah.