

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai penggunaan aplikasi LENTERA dalam pembelajaran materi Adat Istiadat pada mata pelajaran IPAS kelas IV dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan aplikasi LENTERA dilakukan melalui lima tahap model ADDIE, dimulai dari analisis kebutuhan siswa dan hambatan belajar pada materi adat istiadat yang masih sulit dipahami. Tahap desain menghasilkan *flowchart* dan *storyboard* yang memetakan alur tampilan serta navigasi. Selanjutnya pengembangan dilakukan menggunakan *Smart Apps Creator* dan Canva untuk menghasilkan aplikasi interaktif berbasis Android. Implementasi melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, dan besar menunjukkan respon positif serta peningkatan pemahaman siswa. Hasil evaluasi menyatakan bahwa aplikasi dinilai menarik, mudah digunakan, dan mampu menyajikan materi adat istiadat secara visual, interaktif, dan menyenangkan.
2. Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi adat istiadat setelah menggunakan aplikasi LENTERA terlihat dari perbandingan skor *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen mencapai 83,07, meningkat dari rata-rata *pretest* sebesar 58,67 maka dari itu adanya peningkatan sebesar 24,4. Sebaliknya, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan dari 57,2 menjadi 67,87 pada kelas kontrol peningkatan hanya sebesar 10,67. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Analisis N-Gain juga memperkuat temuan tersebut, dengan nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 58,3% (kategori cukup efektif), jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 23,6% (kategori rendah). Hal ini membuktikan bahwa aplikasi LENTERA mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka perlu diberikan beberapa saran sebagai tindak lanjut. Saran ini diharapkan bisa menjadi masukan yang berguna bagi semua pihak yang terlibat untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih baik dan bermakna, terutama dalam penggunaan media digital yang mengangkat tradisi dan adat istiadat di sekolah dasar.

1. Bagi Guru

Guru dapat mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran digital seperti aplikasi LENTERA dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi budaya lokal seperti adat istiadat. Aplikasi ini dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan visual. Guru juga disarankan untuk mengintegrasikan media ini dalam kegiatan literasi budaya dan karakter, guna memperkuat nilai-nilai kearifan lokal pada peserta didik.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan nyata dalam bentuk sarana dan prasarana yang mendukung penerapan media digital. Sekolah juga perlu mendorong terbentuknya inovasi dalam pembelajaran, misalnya melalui kolaborasi antar guru dalam merancang media pembelajaran. Selain itu, sekolah juga menyediakan ruang praktik, laboratorium digital, atau komunitas belajar yang fokus pada pengembangan konten pembelajaran digital yang berkelanjutan. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya menambah keterampilan teknis guru, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan kurikulum.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti lain disarankan untuk mengembangkan aplikasi LENTERA lebih lanjut dengan memperluas konten adat istiadat dari berbagai daerah di Indonesia, serta menambahkan fitur evaluasi otomatis, audio narasi, dan permainan edukatif lainnya yang sesuai dengan gaya belajar siswa.