

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai “Pengembangan Aplikasi Budayaku untuk Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Indonesia”, diperoleh temuan bahwa pengembangan yang dilakukan menunjukkan hasil yang positif. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti melakukan kajian awal sebelum pengembangan Aplikasi Budayaku, yang mencakup analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran pada materi Keragaman Budaya Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, serta hanya diselingi dengan kegiatan menggambar. Hal tersebut menyebabkan siswa cenderung merasa cepat bosan dan kurang antusias terhadap materi yang disampaikan. Ditemukan juga bahwa siswa sangat antusias ketika digunakan media pembelajaran berbasis digital, apalagi sarana dan prasarananya sudah memadai. Dari hasil analisis tersebut dikembangkanlah media berupa Aplikasi Budayaku ini dengan melihat karakteristik siswa bahwa siswa kelas IV sekarang sebagian sudah memiliki *smartphone* android untuk mendukung proses pembelajarannya.

Kemudian pada tahap desain, disusun rancangan awal Aplikasi Budayaku yang memuat berbagai konten budaya seperti rumah adat, baju adat, pakaian tradisional, tarian, dan bahasa daerah, yang dibuat dalam bentuk visual menarik disertai adanya audio dan video, dan dilengkapi juga dengan fitur kuis dan games edukatif. Selanjutnya aplikasi ini dikembangkan dan divalidasi oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media dengan masing masing dua validator. Validasi ahli materi secara keseluruhan memperoleh skor 87,99%, dan validasi ahli media memperoleh skor 98,66%, hasil dari kedua validasi ini masuk pada kategori atau kriteria “sangat layak”. Menunjukkan bahwa isi materi sudah sesuai kurikulum dan tampilan media sangat mendukung proses pembelajaran.

Kemudian tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kepada siswa dalam tiga tahap, yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Uji coba ini dilakukan untuk melihat kepraktisan media Aplikasi Budayaku yang telah dikembangkan. Hasil uji coba ini menunjukkan bahwa aplikasi sangat mudah digunakan, menarik serta membantu siswa lebih mudah dalam mengenal Keragaman Budaya Indonesia. Dengan nilai yang diperoleh dari tahapan uji coba tersebut yaitu pada uji coba perorangan memperoleh 93,59%, kelompok kecil memperoleh 89,06%, dan kelompok besar memperoleh 88,63%, semua hasil uji coba ini mendapatkan kriteria sangat praktis. Kemudian pada tahap evaluasi dilakukan analisis terhadap masukan yang diperoleh dari validasi media juga materi, sehingga dilakukan perbaikan agar aplikasi menjadi lebih baik sebelum diimplementasikan.

Secara keseluruhan Aplikasi Budayaku berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menampilkan materi dalam bentuk teks tetapi juga adanya kombinasi gambar, suara, games dan kuis yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Aplikasi ini mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap Keragaman Budaya Indonesia. Dengan demikian, Aplikasi Budayaku tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan saja, tetapi juga membantu dalam mengenal dan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan Aplikasi Budayaku untuk pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya Indonesia. Peneliti memberikan beberapa saran agar Aplikasi Budayaku dapat dimanfaatkan dan dikembangkan lebih lanjut.

- 1) Untuk guru diharapkan dapat memanfaatkan Aplikasi Budayaku sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPS khususnya pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Guru juga disarankan untuk mengenalkan dan membimbing siswa dalam menggunakan aplikasi ini supaya penggunaannya tepat sasaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- 2) Untuk siswa, siswa dapat menggunakan aplikasi ini sebagai media belajar tambahan di luar jam Pelajaran sekolah. Dengan tampilan yang menarik dan fitur yang interaktif, aplikasi ini bisa membantu siswa belajar budaya Indonesia secara lebih mudah dan menyenangkan. Siswa juga diharapkan termotivasi untuk mengenal dan mencintai budaya bangsa sendiri melalui penggunaan aplikasi ini.
- 3) Untuk sekolah, disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Aplikasi Budayaku ini dengan menyediakan fasilitas pendukung, seperti jaringan internet yang memadai.
- 4) Untuk peneliti selanjutnya, mengacu pada kekurangan yang ditemukan dalam pengembangan aplikasi Budayaku, disarankan untuk membatasi cakupan wilayah budaya yang disajikan. Aplikasi ini memuat budaya dari seluruh provinsi di Indonesia. Meskipun hal ini memberikan gambaran umum tentang keragaman budaya, namun cakupan materi pada semua provinsi terlalu luas sehingga bisa menyulitkan siswa untuk mengenal lebih dalam setiap aspek budaya, apalagi dengan waktu belajar yang terbatas di sekolah dasar. Oleh karena itu, akan lebih baik jika pengembangan selanjutnya difokuskan pada satu atau beberapa provinsi saja dari setiap pulau. Selain itu, penelitian dapat dilakukan dengan memperluas subjek uji coba.