

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Permasalahan kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran IPAS khususnya IPS dengan materi Indoneisku kaya budaya karena misteri yang terbilang abstrak dan sangat luas menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan bosan karena kurangnya media pembelajaran yang mendukung peserta didik lebih mudah memahami dan menganal keragaman budaya di Indonesia.

Aplikasi ini dirancang untuk dapat digunakan baik dalam pengajaran di kelas dengan bimbingan guru, baik secara individu maupun kelompok, mengingat adanya keterbatasan jumlah perangkat. Selain itu, peserta didik memiliki kesempatan untuk memanfaatkan aplikasi ini di luar jam sekolah, mengingat kemudahan akses yang ditawarkan tanpa memerlukan koneksi internet.

Aplikasi ini tidak hanya menyediakan informasi dalam bentuk teks, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk mendengarkan dan merasakan suasana pembelajaran budaya melalui musik pendukung, serta menyediakan fitur interaktif seperti tombol untuk berinteraksi langsung dengan konten. Beragam jenis materi, termasuk gambar, video kearifan lokal, kuis, dan game edukatif, membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, aplikasi PERANTARA sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran IPS di kelas IV, karena menawarkan fleksibilitas, daya tarik, dan efisiensi, serta mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, termasuk visual, audio, audiovisual, dan kinestetik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian aplikasi PERANTARA (Pengetahuan Ragam Nusantara) sebagai media pembelajaran berbasis android, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini telah memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS, khususnya materi "Indonesiaku Kaya Budaya". Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa aplikasi ini berada dalam kategori "Sangat Layak", dengan nilai validasi yang tinggi. Selain itu, uji coba yang dilakukan di dua sekolah

menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap aplikasi ini, dengan rata-rata skor uji coba kelompok kecil sebesar 84% dan kelompok besar sebesar 87,67%. Hal ini menandakan bahwa aplikasi PERANTARA dapat dinyatakan sangat layak dan berkontribusi signifikan dalam mengenalkan keragaman budaya di Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan aplikasi PERANTARA (Pengetahuan Ragam Nusantara) berbasis android sebagai media pembelajaran IPS materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV, beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Disarankan agar peserta didik memanfaatkan aplikasi PERANTARA secara aktif baik di dalam maupun di luar jam sekolah. Penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan pengetahuan mereka terhadap keragaman budaya Indonesia. Selain itu, peserta didik disarankan untuk menggunakan aplikasi PERANTARA bersama teman-teman mereka. Dengan cara ini, setiap peserta didik bisa saling membantu dan memberikan masukan yang bermanfaat. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan mendukung satu sama lain. Pendekatan ini tidak hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga melatih keterampilan kerja sama di antara peserta didik.

2. Bagi Guru Sekolah Dasar

Para guru disarankan untuk mengintegrasikan aplikasi PERANTARA ke dalam proses pembelajaran sehari-hari. Guru dapat membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mengatasi keterbatasan jumlah gawai yang tersedia. Selain itu, guru bisa memberikan arahan tentang materi yang perlu dipelajari oleh peserta didik, atau menyampaikan informasi tersebut kepada orang tua agar mereka dapat membantu membentuk kebiasaan belajar yang baik. Dengan cara ini, guru dapat lebih efektif dalam mengelola proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk memberikan dukungan yang kuat terhadap penggunaan aplikasi PERANTARA dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti akses perangkat seperti gawai atau tablet untuk peserta didik. Dengan menyediakan perangkat yang cukup, sekolah dapat memastikan bahwa semua peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar secara optimal menggunakan teknologi yang tersedia. Selain itu, sekolah juga dapat mengadakan pelatihan bagi guru dan staf untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang aplikasi ini, sehingga mereka dapat mengarahkan peserta didik dengan lebih efektif. Dengan langkah-langkah ini, sekolah tidak hanya berperan aktif dalam memfasilitasi penggunaan teknologi dalam pendidikan, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan aplikasi di masa depan agar tetap relevan dan bermanfaat bagi peserta didik. Hal ini akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan interaktif, mendukung tujuan pendidikan yang lebih luas.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran khususnya pengembangan aplikasi berbasis android disarankan untuk melakukan uji coba di lebih banyak sekolah dengan beragam latar belakang seperti daerah perkotaan atau pedesaan untuk mendapatkan umpan balik yang lebih komprehensif. Sebagai rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, khususnya dalam pengembangan aplikasi berbasis Android, disarankan agar setiap halaman dalam aplikasi dilengkapi dengan tombol *Back* atau *Home*. Penambahan fitur ini bertujuan untuk meningkatkan kemudahan navigasi pengguna, sehingga mereka dapat dengan lebih fleksibel berpindah antar halaman tanpa mengalami kesulitan. Dengan demikian, pengalaman pengguna dalam mengakses aplikasi dapat menjadi lebih optimal. Hal ini dapat membantu

dalam menyesuaikan aplikasi dengan kebutuhan pengguna yang lebih luas agar aplikasi dapat digunakan secara maksimal.

Dengan mempertimbangkan saran-saran tersebut, diharapkan aplikasi PERANTARA dapat terus dikembangkan dan diimplementasikan secara efektif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam pendidikan di Indonesia.