

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, terdapat beberapa simpulan pada penelitian ini, diantaranya:

1. Pengembangan media pembelajaran PANDERA untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar pada materi panca indra manusia melalui langkah – langkah model ASSURE yang terdiri dari enam tahapan yaitu Analisis Siswa. (*Analyse Learner*), Tujuan Pembelajaran. (*State Objective*), Pemilihan Metode, Media dan Materi. (*Select Method, Media or Materials*), Memanfaatkan Media dan Materi. (*Utilize Media and Materials*), Membutuhkan Partisipasi Siswa. (*Require Learner Participation*), Evaluasi. (*Evaluate*). Media pembelajaran PANDERA merupakan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang dibuat dengan aplikasi Canva yang didalamnya memuat materi panca indra manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar. Pada media pembelajaran PANDERA terdapat gambar, penjelasan, video ilustrasi, kuis dan lagu mengenai materi panca indra manusia. Pandera juga memiliki fitur *hyperlink* untuk mempermudah pengguna saat menggunakannya, fitur *hyperlink* ini juga terhubung dengan aplikasi lain untuk menambah kelengkapan konten pada media pembelajaran PANDERA. Media Pembelajaran PANDERA dapat diakses langsung melalui link Canva pembuat agar fitur *hyperlink* ini dapat digunakan dan dapat juga didownload pada google drive berikut:
 - 1) https://www.canva.com/design/DAGHKw7HbxQ/Kxruc9Zj8RqQIdw1S1HBww/edit?utm_content=DAGHKw7HbxQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
 - 2) <https://drive.google.com/file/d/1ZKO0nkdWASZTj6ey2Pu2kp1Z8SIF3aq/view?usp=sharing>
2. Media pembelajaran PANDERA untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi panca indra manusia ini melalui tahap validasi ahli materi, media dan pembelajaran memperoleh kategori baik. Hal ini juga diperkuat pada tahap

implementasi kepada siswa kelas V peneliti menilai lembar observasi dengan sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PANDERA berbasis aplikasi Canva yang dikembangkan pada mata pelajaran panca indra manusia efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V sekolah dasar.

3. Media pembelajaran PANDERA berbasis Canva terbukti cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi panca indra manusia. Hal ini didasarkan pada hasil analisis data implementasi di lapangan melalui uji *T-Test* dan uji *N-Gain*. Selain itu, hasil analisis tersebut juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media PANDERA dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PANDERA berbasis canva memberikan kontribusi dan implikasi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa sekolah dasar kelas V pada materi panca indra manusia. Meskipun demikian, masih terdapat keterbatasan yang harus diperhatikan pada proses pelaksanaan penelitian ini. Hasil temuan ini melahirkan beberapa rekomendasi yang disampaikan kepada berbagai pihak terkait agar media pembelajaran PANDERA dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran di sekolah dasar.

1. Bagi Guru

Berdasarkan temuan yang diperoleh, beberapa guru belum memiliki kemampuan dan pemahaman untuk membuat media pembelajaran berbasis digital. Maka dari itu, peneliti menyarankan hendaknya guru melakukan pelatihan agar bisa membuat media pembelajaran secara mandiri terutama media pembelajaran berbasis digital agar materi mudah disampaikan kepada siswa yang mempunyai gaya belajar berbeda, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya dapat tercapai.

2. Bagi Sekolah

Berdasarkan temuan yang diperoleh, ternyata sekolah tersebut memiliki kendala berupa aliran listrik yang belum merata di semua kelas, sehingga penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan pembelajaran jarang dilaksanakan dan jika ingin dilaksanakan, maka harus menukar terlebih dahulu ruangan kelas yang sudah dilengkapi dengan aliran listrik. Maka dari itu, peneliti menyarankan agar sekolah harus segera menyamaratakan fasilitas di dalam kelas terutama aliran listrik, agar kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis digital dapat terlaksana.

3. Bagi Orang Tua

Media pembelajaran PANDERA dapat dijadikan salah satu alternatif bagi orang tua untuk membantu dan pendampingi siswa terhadap materi yang ada di sekolah yang dilakukan diluar sekolah (di rumah) kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman pada materi panca indra manusia.

4. Bagi Peneliti

Penelitian yang menghasilkan media pembelajaran PANDERA berbasis Canva ini memiliki keterbatasan jumlah subjek penelitian. Maka dari itu, Penelitian selanjutnya peneliti harus memperhatikan jumlah subjek pada penelitian agar hasil penelitian tidak diragukan kevalidannya.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media pembelajaran PANDERA memiliki keterbatasan dalam cakupan materinya. Maka dari itu, peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran serupa namun dengan cakupan materi yang lebih luas, bisa dengan menambahkan materi tentang macam-macam penyakit pada panca indra manusia.