

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan, peneliti memperoleh beberapa temuan yang kemudian dibahas dan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi DigestEdu pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V dilakukan dengan mengacu pada tahapan model ADDIE untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa. Tahap model ADDIE meliputi tahap analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi untuk mencari permasalahan di SDN Sindang II yang ternyata dari hasil analisis menunjukkan rendahnya penguasaan konsep siswa akibat minimnya penerapan media yang interaktif dan inovatif. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang solusi dari permasalahan yaitu dengan mengembangkan aplikasi DigestEdu yang dibuat secara terarah dan sesuai kebutuhan yang diwujudkan melalui penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM), *flowchart*, dan *storyboard* sebagai panduan dalam pembuatan aplikasi. Pada tahap pengembangan merealisasikan rancangan menjadi aplikasi Android interaktif dengan menggunakan *software* Canva, Assemblr Edu, dan Smart Apps Creator. Setelah aplikasi siap digunakan, terlebih dahulu harus diuji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi, aplikasi diuji coba pada kelompok kecil yang dilakukan di SDN Pangadegan sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan di SDN Sindang II. Pada tahap evaluasi meliputi empat tahapan sebelumnya yang meliputi kelayakan media dan kepraktisan untuk digunakan. Dalam kelayakan aplikasi DigestEdu pada materi sistem pencernaan manusia mendapatkan kategori “sangat layak” dari tiga ahli materi dengan persentase sebesar 94,44% dan tiga ahli media dengan persentase sebesar 95%. Sementara itu, dalam segi

kepraktisan penggunaan juga mendapatkan kategori “sangat praktis” yang didapatkan berdasarkan hasil respon siswa dengan persentase sebesar 90,42% pada uji coba kelompok kecil dan 90,42% pada uji coba kelompok besar. Sedangkan berdasarkan hasil rekapitulasi respon siswa yang dinilai per indikator menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh rata-rata skor sebesar 90,42% pada uji coba kelompok kecil dan 94,28% pada uji coba kelompok besar.

2. Efektivitas aplikasi DigestEdu dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD terbukti signifikan. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan terdapat perbedaan antara kemampuan awal (*pretest*) dan kemampuan akhir (*posttest*) dengan (*Sig.* = 0,006) dengan rata-rata nilai *posttest* sebesar 83,13. Dalam perhitungan N-Gain menunjukkan peningkatan penguasaan konsep sebesar 57,20% dengan kategori “cukup efektif”. Dengan demikian, aplikasi DigestEdu termasuk media pembelajaran yang sangat layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa pada materi sistem pencernaan manusia.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh, peneliti memiliki beberapa saran dengan harapan dapat berguna bagi berbagai pihak yang terkait baik dalam pemanfaatannya maupun pengembangan aplikasi ke depannya, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif di sekolah masih belum optimal karena kurangnya pelatihan guru. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif perlu dioptimalkan sejalan dengan perkembangan di era saat ini dan untuk di era berikutnya agar bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan penyesuaian tersebut, pemahaman dan penguasaan konsep siswa dapat berkembang lebih baik serta tujuan pembelajaran dapat terlaksana. Selain itu, pihak sekolah dapat mendukung guru dengan melakukan

pelatihan dalam memanfaatkan penggunaan media yang interaktif dan inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang unggul.

2. Bagi Guru

Kegiatan pembelajaran masih cenderung bersifat konvensional sehingga materi yang abstrak seperti sistem pencernaan manusia sulit dipahami oleh siswa. Selain itu, diharapkan juga dalam pemaparan materi maupun dalam kegiatan pembelajaran di kelas setidaknya memberikan sebuah pembelajaran yang berkesan dan menarik bagi siswa dengan memanfaatkan media yang interaktif dalam proses pembelajarannya agar dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan konsep siswa terutamanya materi yang sifatnya abstrak seperti materi sistem pencernaan manusia.

3. Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti menghasilkan aplikasi DigestEdu untuk siswa sekolah dasar dalam materi sistem pencernaan manusia dan telah membuktikan bahwa aplikasi DigestEdu cukup efektif dan signifikan dalam pembelajaran materi sistem pencernaan manusia. Aplikasi DigestEdu yang dikembangkan masih memiliki keterbatasan hanya membahas satu materi saja yakni sistem pencernaan manusia tanpa memuat materi lain dalam aplikasi. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang serupa untuk materi pembelajaran lain dengan memperluas penelitian pada aspek kognitif yang lain seperti hasil belajar siswa dan juga menambah jumlah kelas dan sampel penelitian agar hasilnya lebih representatif dan dapat digeneralisasikan.