

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data persepsi siswa dan pembahasan yang telah dijabarkan, maka dapat ditarik simpulan yang menjawab rumusan masalah di dalam penelitian. Secara umum, penelitian ini menyimpulkan bahwa persepsi siswa kelas VI di SDN Kalijaga Permai terhadap penggunaan aplikasi SIBETA pada pembelajaran IPAS materi tata surya adalah sangat positif. Aplikasi diterima dengan sangat baik dan dinilai sebagai media pembelajaran yang sangat layak untuk digunakan di dalam mendukung proses belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa intervensi berupa media pembelajaran berbasis digital yang dirancang secara khusus, sesuai dengan karakteristik siswa dan materi mampu menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan, serta menjawab tantangan di dalam menyajikan materi yang bersifat abstrak dan kompleks menjadi lebih konkret dan mudah diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja.

Persepsi siswa terhadap kemudahan penggunaan (*usability*), di dalam hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memandang aplikasi SIBETA sebagai media yang sangat mudah untuk dioperasikan. Alur navigasi, fungsi dari setiap tombol, dan bahasa yang digunakan dinilai sangat jelas dan intuitif, sehingga siswa tidak mengalami kebingungan ataupun kesulitan teknis yang signifikan pada saat berinteraksi dengan aplikasi. Kemudahan penggunaan ini memungkinkan bagi siswa untuk dapat memiliki fokus sepenuhnya terhadap konten isi materi tata surya yang disajikan, tanpa harus terbebani oleh upaya untuk mempelajari cara kerja dari media itu sendiri. Dalam hal ini, aplikasi SIBETA berhasil berfungsi secara baik sebagai alat bantu yang efisien dan tidak menjadi penghalang di dalam proses pembelajaran.

Persepsi siswa terhadap tampilan visual dan desain (*interface*) media, di dalam hasil penelitian menemukan bahwa elemen visual dapat menjadi daya tarik tersendiri serta mendapatkan penilaian paling positif dari siswa. Desain antarmuka aplikasi yang mencakup pada pemilihan warna yang sesuai, kualitas gambar dan desain grafis yang menarik, serta tata letak informasi yang rapi, secara signifikan berhasil menarik perhatian dan minat belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran, pada karakteristik siswa jenjang sekolah dasar, bentuk penyajian visual yang menarik merupakan bagian penting dalam membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep materi bersifat abstrak menjadi konkret dan lebih mudah untuk dipahami. Adapun tampilan media yang menarik ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, yang pada akhirnya mendukung keterlibatan aktif siswa di dalam proses pembelajarannya.

Persepsi siswa terhadap manfaat yang dirasakan (*usefulness*), di dalam hasil penelitian ditemukan bahwa sebagian besar siswa meyakini penggunaan aplikasi SIBETA mampu memberikan manfaat yang besar di dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran. Siswa dapat merasakan bahwa aplikasi ini secara efektif membantu di dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, meningkatkan daya ingat dan retensi terhadap materi, serta memberikan sarana untuk berlatih melalui fitur latihan atau evaluasi. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya dapat dilihat sebagai media yang menarik secara visual, namun juga fungsional dan bernilai guna tinggi dalam menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Persepsi positif terhadap manfaat yang dirasakan siswa ini menjadi faktor penentu di dalam penerimaan teknologi, karena siswa dapat merasakan bahwa di dalam penggunaannya secara langsung berpengaruh terhadap kemajuan belajar siswa.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil simpulan penelitian yang telah dijabarkan, peneliti turut merumuskan saran dan masukan yang diharapkan dapat berguna dan memberikan kontribusi praktis bagi peningkatan kualitas pembelajaran, serta menjadi acuan untuk penelitian dan pengembangan di masa mendatang. Adapun saran dan masukan tersebut ditujukan kepada beberapa pihak sebagai berikut.

Pertama, bagi guru atau tenaga kependidikan, disarankan bagi para guru untuk mendukung dan menjadi lebih aktif di dalam proses integrasi media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi SIBETA, ke dalam rancangan pembelajaran. Penggunaan dari aplikasi ini sebaiknya tidak hanya sebatas sebagai alat penyampai materi, namun juga sebagai langkah awal untuk pengembangan metode pengajaran yang lebih variatif dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Guru dapat memanfaatkannya ke dalam pengajaran kelas terbalik (*flipped classroom*), yaitu di mana siswa dapat mempelajari materi pembelajaran secara mandiri melalui aplikasi dari rumah masing-masing, sehingga waktu belajar di kelas dapat lebih dioptimalkan untuk kegiatan diskusi, tanya jawab, dan pembelajaran kolaboratif lainnya. Selain itu, penting bagi guru untuk tetap berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan proses pembelajaran dan memperdalam pemahaman konsep siswa, dan bukan hanya sekadar operator media. Menggabungkan penggunaan aplikasi dengan kegiatan nondigital, seperti diskusi kelompok ataupun membuat proyek sederhana, juga akan sangat efektif di dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan menghindari rasa jenuh dan bosan akibat dari penggunaan metode pengajaran yang tidak bervariasi atau monoton.

Kedua, kepada pihak sekolah, disarankan untuk memberikan dukungan yang lebih sistematis terhadap implementasi pembelajaran berbasis digital. dukungan ini tidak hanya terbatas pada penyediaan sarana dan prasarana seperti akses internet ataupun ruang komputer,

tetapi juga mencakup memfasilitasi pengembangan kompetensi bagi guru. Sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan kompetensi secara berkala untuk membekali para guru dengan keterampilan mengajar yang lebih baik, juga turut mampu memanfaatkan teknologi secara efektif di dalam kelas. Lebih lanjut, keberhasilan aplikasi SIBETA pada pembelajaran IPAS materi tata surya dapat dijadikan sebagai model dan bahan evaluasi untuk mendorong pengembangan ataupun adopsi media pembelajaran inovatif serupa pada mata pelajaran lainnya yang juga memiliki karakteristik materi yang bersifat abstrak dan kompleks. Dengan demikian, sekolah dapat membangun lingkup pembelajaran berbasis digital yang lebih terstruktur dan berkelanjutan.

Ketiga, untuk peneliti selanjutnya dengan fokus penelitian yang serupa, terdapat beberapa ruang dalam penelitian yang dapat dikembangkan. Mengingat penelitian ini berfokus terhadap analisis persepsi siswa dengan jenis penelitian deskriptif kuantitatif, untuk penelitian berikutnya dapat menggunakan pendekatan eksperimental guna mengukur secara kuantitatif efektivitas penggunaan aplikasi SIBETA terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa, dengan membandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Lebih lanjut, variabel yang diteliti juga dapat diperluas dan tidak hanya pada persepsi penerimaan teknologi saja, tetapi juga pada variabel yang lain seperti motivasi belajar siswa, keterampilan berpikir kritis, ataupun daya ingat dan retensi terhadap materi. Adapun di dalam konteks penelitian, pengembangan produk aplikasi SIBETA saat ini masih terbatas pada sistem operasi aplikasi Android (APK). Untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi ini menjadi platform yang dapat diakses di berbagai sistem operasi lain (seperti iOS dan Windows) untuk memperluas jangkauan dan aksesibilitas bagi lebih banyak pengguna.