

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Aplikasi *mobile learning virtual field trip* berbasis ESD yang dikembangkan peneliti telah melalui berbagai tahapan diantaranya tahap validasi oleh beberapa ahli, praktisi dan responden dengan dua kali uji coba. Tak hanya sampai disitu, peneliti juga melakukan berbagai perbaikan secara berulang sesuai dengan tanggapan dari responden sampai akhirnya mendapatkan produk aplikasi yang layak digunakan. Hal ini berarti secara keseluruhan aplikasi baik dari segala aspek baik itu dari segi tampilan, isi konten, video *virtual field trip*, pengoperasian dan kebermanfaatan aplikasi itu sendiri.

Dari aplikasi ini menghasilkan hasil akhir yang bermanfaat bagi peserta didik dalam melakukan pembelajaran secara mandiri, mengenai *virtual field trip* berbasis ESD dalam materi budi daya tanaman. Aplikasi ini sebagai wadah dari berbagai macam perangkat pembelajaran yang menjadi satu kesatuan untuk digunakan peserta didik. Adapun perangkat pembelajaran pada aplikasi yaitu video *virtual field trip*, E-LKPD, e-modul, dan e-soal. Tak hanya mempunyai manfaat bagi peserta didik aplikasi ini juga menyelipkan manfaat bagi pendidik untuk mengenal mengenai apa itu *virtual field trip*, *education for sustainable development* serta literasi dan numerasi.

Implementasi dari aplikasi dilakukan dengan dua tahapan uji coba dan perbaikan secara berulang pada masing-masing tahapan uji coba. Selaras dengan hasil penyebaran angket yang didapatkan peneliti dalam proses uji coba tersebut, secara umum responden memberi tanggapan bahwa aplikasi layak digunakan karena memberi tampilan yang menarik, mudah dioperasikan, mendorong rasa ingin tahu terhadap *virtual field trip* dan memberikan kemudahan dalam melaksanakan pembelajaran secara mandiri.

Bentuk akhir dari penelitian pengembangan ini yaitu aplikasi *mobile learning virtual field trip* berbasis ESD yang didasarkan pada kesepakatan yang dilakukan pada proses FGD oleh tim ahli dan tim pengembang. Peneliti merancang aplikasi *mobile learning virtual field trip* berbasis ESD, supaya mudah digunakan dan

dioperasikan oleh para pengguna. Sehingga ukuran aplikasi ini hanya 11 megabyte. Hal ini tentunya memudahkan pengguna dalam mengunduh aplikasi tanpa khawatir kehilangan ruang memori ponsel dan kuota internet yang banyak. Selain itu aplikasi ini diaplikasikan untuk pengguna sistem operasi android minimal versi *Lollipop* (android 5.0). Sehingga aplikasi ini bisa digunakan dimana saja dan kapan saja tanpa batasan ruang dan waktu.

5.2 Implikasi

Pengembangan aplikasi *mobile learning virtual field trip* berbasis ESD dalam materi budi daya tanaman ditujukan untuk peserta didik pada jenjang kelas IV sekolah dasar. Pada aplikasi ini memberikan gambaran mengenai pembelajaran *virtual field trip* berbasis ESD yang didalamnya didukung dengan berbagai perangkat pembelajaran (video *virtual field trip*, E-LKPD, e-modul dan e-soal) yang menjadi satu kesatuan antara satu dengan yang lainnya yang dikemas dalam aplikasi berbasis android pada perangkat ponsel. Berikut disampaikan implikasi pada penelitian ini yaitu:

1. Aplikasi *mobile learning virtual field trip* berbasis ESD dapat dijadikan sarana belajar secara mandiri oleh peserta didik untuk mempelajari mengenai *virtual field trip* berbasis ESD materi budi daya tanaman di sekolah dasar.
2. Peserta didik mendapatkan kondisi belajar yang baru dan bermakna karena tidak terikat batas ruang dan waktu. Selain itu meningkatkan efektivitas pada dunia pendidikan secara keseluruhan.
3. Pengembang aplikasi memperoleh referensi dalam ruang lingkup pendidikan untuk mengembangkan aplikasi berbasis android untuk peserta didik.
4. Hasil dari penelitian pengembangan aplikasi menjadi salah satu karya ilmiah yang inovatif dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang berdasar pada *virtual field trip* berbasis ESD dalam materi budi daya tanaman.

5.3 Rekomendasi

Dari pengembangan aplikasi *mobile learning virtual field trip* berbasis ESD dalam materi budi daya tanaman, yang peneliti kembangkan tentunya tidak lepas dari beberapa kekurangan sehingga perlunya penyempurnaan. Maka dari itu,

peneliti memberikan beberapa rekomendasi pada beberapa hal yang nantinya bisa jadi bahan perbaikan pada penelitian selanjutnya. Adapun rekomendasi tersebut yaitu:

1. Pada proses merancang dan mengembangkan aplikasi diharapkan pengembang mempunyai kemampuan dan kemahiran yang lebih terhadap berbagai permasalahan yang ada pada aplikasi, permasalahan pada aplikasi tersebut berupa penambahan musik pada setiap menu yang ada pada aplikasi. Sehingga menghasilkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna khususnya ditingkat sekolah dasar.
2. Mengoptimalkan seluruh waktu tahapan penelitian dari mulai merancang, memproses, menguji coba sampai pada tahap perbaikan secara berulang, dengan sebaik dan seefisien mungkin. Agar nantinya dapat menghasilkan produk yang berkualitas tinggi.
3. Pada pengembangan aplikasi selanjutnya dapat diintegrasikan dengan aplikasi yang sudah ada. Sehingga memperluas pengetahuan mengenai tema *virtual field trip* berbasis ESD.
4. Aplikasi yang dikembangkan yaitu aplikasi *mobile learning virtual field trip* berbasis ESD diharapkan mampu menjadi sarana belajar peserta didik secara mandiri, dalam mempelajari *virtual field trip* berbasis ESD dalam materi budi daya tanaman.
5. Diharapkan adanya sosialisasi secara meluas mengenai penggunaan dari aplikasi yang telah peneliti rancang. Sehingga semakin banyak peserta didik dan pengguna dapat merasakan manfaat dari adanya aplikasi *mobile learning virtual field trip* berbasis ESD.