

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan :

*Pertama*, Pengembangan media pembelajaran IPS menggunakan aplikasi construct 2 menggunakan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahap yaitu :

- a) Analisis (*Analysis*) pada tahap ini peneliti menganalisa melalui studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur yang peneliti lakukan ialah menggunakan buku siswa dan buku guru kelas VI Tema 2 Persatuan dalam Perbedaan revisi 2018, yang dimana berisikan materi sejarah kemerdekaan Indonesia, proklamasi kemerdekaan Indonesia, pengibar sang saka merah putih, tokoh-tokoh dalam kemerdekaan Indonesia dan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia. Studi lapangan yang dilakukan peneliti ialah mendapati bahwa hampir seluruh peserta didik membawa handphonenya saat ke sekolah, meskipun hanya dipakai saat menggunakan *googleform*, ataupun *quiziz* saja.
- b) Desain (*Design*) pada tahap ini dilakukan perancangan untuk aplikasi yang akan dikembangkan, yaitu diantaranya perancangan materi dan isi, perancangan desain aplikasi, perancangan latar musik, pembuatan storyboard dan navigasi aplikasi, dan perancangan tombol yang akan digunakan dalam aplikasi.
- c) Pengembangan (*Development*) pada tahap ini peneliti mempersiapkan bahan yang dibutuhkan, seperti aplikasi construct 2, aplikasi canva, buku siswa dan buku guru kelas 6 tema 2 Persatuan dalam Perbedaan, dan audio serta media yang mendukung media pembelajaran. Lalu peneliti mengembangkan dan merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi construct 2 dengan elemen-

elemen yang sudah dibuat sebelumnya, lalu selanjutnya peneliti melakukan validasi materi serta validasi media, dengan hasil yang dapat sudah valid dan layak untuk di uji coba setelah dilakukannya revisi berdasarkan saran dan masukan dari seluruh validator.

- d) *Impelementasi (Implementation)* Setelah melakukan validasi dan produk dinyatakan layak serta direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator, maka tahap selanjutnya ialah media pembelajaran ini di implementasikan kepada siswa. Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji coba aplikasi terhadap 28 peserta didik kelas 6 SDN Petojo Utara 01 Jakarta dan hasil angket yang didapatkan ialah berkategori layak dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi software Construct 2 sangat menarik sehingga media pembelajaran tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran.
- e) *Evaluasi (Evaluaiion)* pada tahap ini peneliti mengevaluasi hasil angket peserta didik serta hasil angket validasi ahli media dan materi yang dimana diapatkan hasil angket peserta dengan katergori layak, hasil validasi materi dan media dengan kategori layak dan valid.

*Kedua*, Pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi *construct 2* pada materi Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia kelas VI SDN Petojo Utara 01 Jakarta didapatkan hasil pengaruh signifikan terhadap menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *construct 2* dengan Teknik pengujian adalah *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan *SPSS Versi 26* diperoleh nilai *sig (2-tailed)* sebesar  $0,00 < 0,05$ , maka dengan kata lain media pembelajaran menggunakan aplikasi *Contruct 2* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI SDN Petojo Utara 01 Jakarta.

## B. Rekomendasi

Beberapa rekomendasi yang dapat diberikan untuk pengembangan media pembelajaran IPS menggunakan aplikasi *construct 2* pada materi sejarah kemerdekaan Indonesia di kelas VI ialah sebagai berikut :

Putri Dwi Ciska Anggraini, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATERI SEJARAH KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA DI KELAS VI SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Media yang dikembangkan hanya terbatas pada materi sejarah kemerdekaan Indonesia saja, sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berdasarkan pada pokok bahasan yang lebih luas
2. Media pembelajaran ini hanya dapat bekerja ketika siswa memiliki perangkat operasi android sehingga diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan disegala perangkat seperti *ios*, dan lain lain.