

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Pada bagian ini akan dipaparkan kesimpulan berdasarkan hasil temuan dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil pengembangan *treatment* pada penelitian ini, dihasilkan suatu produk aplikasi bahan belajar perpindahan kalor berbasis *daily life science experience* yang dibuat menggunakan *software* Articulate Storyline dengan *output/* luaran berupa format file HTML yang dapat diakses oleh semua perangkat/gawai melalui *web browser* baik secara *online* maupun *offline*. Fitur-fitur yang dikembangkan pada aplikasi bahan belajar meliputi: petunjuk penggunaan, kompetensi, materi pembelajaran, video pembelajaran, permainan, quiz, dan informasi. Berdasarkan hasil validasi menunjukkan bahwa bahan belajar perpindahan kalor berbasis *daily life science experience* dinyatakan valid (94,17%) dan sangat layak (95,5%) untuk digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Adapun hasil penelitian mengenai peningkatan penguasaan konsep siswa pada materi perpindahan kalor sebagai efek penerapan aplikasi bahan belajar yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa bahan belajar perpindahan kalor berbasis *daily life science experience* efektif terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa pada level kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (mengaplikasikan) dengan kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan bahan belajar perpindahan kalor berbasis *daily life science experience* dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa SD pada level kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (mengaplikasikan) dengan kategori peningkatan sedang.

Begitupun hasil penelitian mengenai peningkatan *attitude towards science* siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan bahan belajar perpindahan kalor berbasis *daily life science experience* menunjukkan adanya peningkatan dengan kategori sedang pada semua aspek. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan bahan belajar perpindahan kalor berbasis *daily life science experience* efektif dalam meningkatkan *attitude toward science*

siswa SD pada aspek *enjoyment of science lesson*, *leisure interest in science*, dan *carrer interest in science* dengan kategori peningkatan sedang.

## 5.2 Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian ini ditujukan kepada beberapa *stakeholder* diantaranya: (1) Kepada para pembuat kebijakan dalam hal ini kepala satuan pendidikan, aplikasi bahan belajar hasil pengembangan dapat dijadikan sebagai gambaran untuk menciptakan inovasi pembelajaran dalam menunjang pelaksanaan *e-learning* di satuan pendidikan khususnya di sekolah dasar. (2) Kepada guru kelas lima di sekolah dasar, bahan belajar perpindahan kalor berbasis *daily life science experience* ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar dalam menunjang pembelajaran di kelas khususnya untuk muatan pelajaran IPA di kelas lima semester genap karena efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, penguasaan konsep siswa, dan *attitude toward science* siswa sekolah dasar. (3) Kepada siswa kelas lima sekolah dasar, bahan belajar perpindahan kalor berbasis *daily life science experience* ini dapat dijadikan sebagai bahan belajar mandiri yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. (4) Kepada peneliti yang berminat melakukan penelitian selanjutnya, dapat dijadikan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian yang sejenis dengan mempertimbangkan kekurangan dan kelebihan dari bahan belajar yang telah dikembangkan pada penelitian ini.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian ini, penulis memberikan rekomendasi kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan aplikasi bahan belajar yang sejenis dengan memperhatikan hal-hal berikut: (1) aplikasi bahan belajar hendaknya dibuat tidak hanya untuk muatan pelajaran IPA tetapi mencakup semua muatan pelajaran sehingga bahan belajar yang dikembangkan akan lebih luas dirasakan manfaatnya. (2) Fitur permainan pada aplikasi bahan belajar hendaknya dibuat lebih banyak lagi jenisnya, sehingga bahan belajar akan lebih menarik, dan motivasi belajar siswa lebih meningkat lagi. (3) Pada fitur materi pembelajaran hendaknya menambahkan gambar dengan format tiga dimensi, sehingga materi pembelajaran yang disajikan akan lebih menarik perhatian siswa. (4) Pengembangan aplikasi bahan belajar hendaknya menambahkan fitur simulasi virtual, melalui fitur

tersebut siswa dapat mensimulasikan konsep perpindahan kalor secara konduksi, konveksi, dan radiasi, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. (5) Pada fitur quiz bagian isian dan uraian hendaknya dibuat *feedback* terhadap jawaban yang diberikan siswa, sehingga siswa bisa melihat apakah jawaban mereka benar atau salah, dan siswa bisa melakukan evaluasi terhadap pemahaman atau penguasaan konsep yang telah dikuasai. (6) Bahan belajar hendaknya dikembangkan tidak hanya untuk penguasaan konsep pada level kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (mengaplikasikan) saja, tetapi dikembangkan untuk penguasaan konsep pada seluruh level kognitif.