

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dipaparkan pada temuan dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

5.1.1 Proses pengembangan aplikasi PANILA menggunakan pengembangan ADDIE dengan urutan *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), and *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahapan analisis menggunakan tiga jenis analisis berupa analisis kebutuhan, karakteristik siswa dan lingkungan belajar. Desain, menghasilkan perancangan berupa *flowchart*, *storyboard*, pengembangan, dan instrumen validasi ahli materi, media dan tes hasil belajar siswa. Tahapan pengembangan produk di uji kelayakan terlebih dahulu kepada ahli materi dan media. Tahap implementasi yaitu mengujicobakan media aplikasi PANILA serta melakukan tes kepada siswa kelas V SDN 1 Wargabinangun. Tahapan terakhir evaluasi, berguna untuk menilai pengembangan aplikasi PANILA yang ditinjau dari hasil kelayakan produk yang dikembangkan.

5.1.2 Kelayakan media aplikasi PANILA memperoleh kelayakan dengan kategori “sangat layak”. Kelayakan media aplikasi PANILA didasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, aplikasi PANILA dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

5.1.3 Pengaruh aplikasi PANILA dilihat dari nilai hasil *pretest* siswa sebelum menggunakan aplikasi PANILA mendapat rata-rata 35,89. Sedangkan, nilai rata-rata *posttest* siswa setelah menggunakan aplikasi PANILA sebesar 50,25. Sehingga terdapat kenaikan sebesar 14,36. Kemudian berdasarkan pengujian uji-t terdapat perbedaan nilai siswa berdasarkan hasil nilai *pretest* yang lebih rendah daripada nilai *posttest*, sehingga media pembelajaran aplikasi PANILA mampu meningkatkan pemahaman materi nilai Pancasila siswa kelas V SD.

1.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media yang telah dilakukan terdapat implikasi sebagai berikut:

1. Media berbasis android berupa aplikasi PANILA bisa dipergunakan menjadi media yang menarik dan inovatif untuk siswa sekolah dasar. Dikarenakan dikemas dengan tampilan yang menarik dan beriringan dengan teknologi yang berkembang sesuai dengan tuntutan zaman.
2. Media pembelajaran aplikasi PANILA dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran PPKn khususnya pada materi nilai Pancasila siswa kelas V sekolah dasar.
3. Media pembelajaran aplikasi PANILA dapat menjadi pendukung dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi nilai Pancasila.

1.3 Rekomendasi

Rekomendasi berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Adapun dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagi guru media aplikasi PANILA bisa dijadikan inspirasi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran PPKn.
2. Saat implementasi produk peneliti tidak menggunakan perangkat *smartphone* secara menyeluruh dikarenakan terdapat hambatan perizinan orang tua, maka peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengimplementasikan aplikasi PANILA secara maksimal. Kemudian, materi pada aplikasi PANILA hanya seputar materi nilai Pancasila pada kegiatan pembelajaran 3 sehingga perlu pembaharuan materi secara lebih kompleks.
3. Bagi para pihak sekolah diharapkan dapat mewadahi inovasi-inovasi media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis teknologi sehingga produk yang telah diimplementasikan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.