

BAB V

SIMPULAN, IMPILASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian rancang bangun desain media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong di SD kelas IV dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian desain dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong di SD kelas IV. Tahap identifikasi masalah ditemukan bahwa proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa, buku PPKn untuk siswa kelas IV SD belum diterbitkan dan proses pembelajaran tidak selalu melibatkan teknologi. Dari permasalahan tersebut maka peneliti memiliki tujuan yaitu membuat media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong. Tahap perencanaan dimulai dari menganalisis silabus, membuat GBPM, menyusun *storyboard* sebagai gambaran media pembelajaran berbasis android dan memilih aplikasi untuk membuat produk, Pada tahap pengembangan dilakukan penyusunan modul ajar dan LKPD, pengumpulan dan pembuatan objek, dan mulai mengembangkan produk. Pengembangan produk dimulai dari membuat desain media pembelajaran berbasis android dengan bantuan canva dan disimpan dengan format png yang nantinya akan digunakan sebagai *background*. Setelah tahapan mendesain selesai, selanjutnya pembuatan media dengan menggunakan aplikasi *construct 2* untuk pemberian aset dan menjalankan program. Setelah program selesai dibuat maka data di hosting dengan menggunakan netlify dan dijadikan aplikasi berbasis android dengan menggunakan MIT app inventor. Tahap terakhir pada pengembangan yaitu membuat video pengunggahan dan infografis media pembelajaran berbasis android. Hasil akhir dari media pembelajaran berbasis android akan divalidasi oleh validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli perangkat pembelajaran. kemudian media diperbaiki sesuai dengan saran dan masukkan

dari validator ahli agar media dapat diujicobakan kepada pengguna yaitu guru, siswa dan orang tua siswa kelas VI A SDN Margawangi.

2. Berdasarkan hasil rekapitulasi keseluruhan penilaian kelayakan oleh validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli perangkat pembelajaran terhadap masing-masing indikator pada media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong di SD kelas IV mendapatkan persentase akhir 83,67% yang berarti bahwa media pembelajaran ini “Sangat Baik” digunakan dalam proses pembelajaran PPKn. Selain itu terdapat saran dan masukan dari validator ahli yang mencakup perbaikan pada tata bahasa dan kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa.
3. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis android yang telah diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan ahli, dilakukan uji coba kepada pengguna yaitu guru kelas tinggi, siswa dan orang tua siswa kelas IV A SDN Margawangi. Berdasarkan hasil rekapitulasi keseluruhan respon pengguna yaitu guru, siswa dan orang tua siswa terhadap masing-masing indikator pada media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong di SD Kelas IV mendapatkan persentase akhir yaitu 83,45% yang berarti bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran PPKn.
4. Penggunaan media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong di SD kelas IV memberikan hasil peningkatan berpikir kritis siswa pada setiap indikatornya. Indikator memberikan penjelasan sederhana meningkat sebesar 0,55, indikator membangun keterampilan dasar meningkat sebesar 0,36, indikator menyimpulkan meningkat sebesar 0,1, indikator memberikan penjelasan lebih lanjut meningkat sebesar 0,31, dan indikator mengatur strategi dan taktik meningkat sebesar 0,28.

5.2 Implikasi

Implikasi dari pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong di SD kelas IV adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis android dapat memotivasi siswa, khususnya pada materi pola hidup gotong royong. Penggunaan media ini membuat siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pola hidup gotong royong.
2. Media pembelajaran berbasis android meningkatkan antusias siswa dan rasa ingin tahu siswa terutama untuk kegiatan-kegiatan gotong royong yang ada di sekitar mereka.
3. Media pembelajaran berbasis android yang inovatif dan desain yang menarik membuat siswa selalu ikut terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.
4. Media pembelajaran berbasis android yang bervariasi meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat saran terkait pengembangan desain media pembelajaran.

1. Bagi Guru

Media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dan diterapkan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan untuk pembelajarans ecara mandiri serta melatih siswa untuk memahami pembelajaran secara mandiri.

3. Bagi Peneliti Lain

Media pembelajaran berbasis android lebih dikembangkan lagi khususnya menambah komik-komik dan materi ataupun mata pelajaran lainnya agar lebih beragam.