

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, peneliti memperoleh kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran “*CircuBlood*” Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Kelas 5 adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *CircuBlood* memiliki validitas ahli materi sebesar 98% dalam kategori sangat valid, validitas ahli media sebesar 98% dengan rata-rata nilai sebesar 98%. Sedangkan pada uji keterbacaan didapatkan hasil keterbacaan sebesar 30 yang termasuk dalam kategori keterbacaan tinggi. Angket respon siswa mendapatkan hasil respon siswa sebesar 91% dalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *CircuBlood* valid dan layak membantu siswa memahami materi IPA sistem peredaran darah.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi digital mengalami kenaikan yang ditunjukkan dengan persentase *N-Gain* sebesar 62% yang termasuk dalam kategori cukup efektif sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran “*CircuBlood*” dapat meningkatkan literasi digital pada siswa Sekolah Dasar Kelas 5.

B. Saran

Dalam suatu penelitian, seorang peneliti harus dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, instansi, komunitas, dan

berbagai pihak yang berkaitan dengan penelitian. Adapun saran-saran yang peneliti berikan setelah melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran harus dilakukan lebih sering karena dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru serta dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa.
2. Media pembelajaran dibuat lebih interaktif dan memuat lebih banyak materi, tidak terbatas pada satu materi sistem peredaran darah.
3. Memperbanyak ilustrasi atau animasi untuk mempermudah siswa memahami materi.
4. Soal-soal latihan dapat ditambahkan dan lebih aplikatif serta disesuaikan dengan sasaran penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsani, E. L. F, et al 2021. Penguatan Literasi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Indonesia Den Haag, Elementary School. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*. 8 (2): 228-236.
- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anggina, S. 2020. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENERAPKAN APLIKASI ISPRING SUITE DAN APPSGEYSER PADA MATERI TRIGONOMETRI KELAS X SMA S ADHYAKSA 1 JAMBI* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Andini, A. M., Soenarko, B., & Basori, M. 2020. *EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN INSIDE OUTSIDE CIRCLE DIDUKUNG MEDIA VISUAL PADA PEMBELAJARAN IPA DALAM UPAYA PELESTARIAN SUMBER DAYA ALAM* [Disertasi], Kediri (ID): Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. 2017. Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1): 57-62.
- Campbell, Neil A., dkk. 2010. *Biologi (Edisi Kedelapan: Jilid 3)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Faizah, Nur Faizah. 2017. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 1 (2): 175-185
- Fatonah, Siti., K, Zuhdan. 2014. *Pembelajaran Sains*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Felt, A. P., Ha, E., Egelman, S., Haney, A., Chin, E., & Wagner, D. 2012. Android permissions: User attention, comprehension, and behavior. In *Proceedings of the eighth symposium on usable privacy and security* (pp. 1-14).
- Giovanni, F., & Komariah, N. 2019. Hubungan antara literasi digital dengan prestasi belajar siswa SMA Negeri 6 Kota Bogor. *Libraria*, 7(1): 147-162.
- Handayani, D., Wilujeng, I., & Susilowati, S. 2016. Pengembangan Petunjuk Praktikum Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Practical Skills Siswa SMP. *Jurnal TPACK IPA*, 5(5).
- Hartini, A. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).
- Haryati, D. 2016. Efektivitas pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Inpres BTN IKIP I Makassar. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(2): 80-96.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. 2022. Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS Di SD Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1): 17-28.

- Indra, W., & Fitria, Y. 2021. Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1): 59-66.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2017. *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Kurnianingsih, Indah. 2017. Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. 3 (1): 62
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Komalasari, K. 2010. *Pembelajaran Konstektual*. Bandung: Refika Aditama
- Lase, N. K., & Zai, N. 2022. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Sistem Ekskresi Manusia di Kelas VIII SMP Negeri 3 Idanogawo. *Jurnal Minda*, 3(2): 99-113.
- Law, N., Woo, D., Torre, J. D., & Wong, G. 2018. *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. Canada: UNESCO Institute of Statistics.
- Luthfiah, A. 2019. Keterampilan Sosial Peserta Didik Dilihat Dari Status Sosiometri Serta Implikasinya Bagi Layanan Bimbingan Dan Konseling [Disertasi], Bandung (ID): Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mita, M. S. U. 2022. Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Android Menggunakan Google Sites dan Appsgeyser. *INTEK: Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, 5(2): 65-71.
- Narsely, M. K. 2020. Implementasi *Zoom*, *Google Classroom*, dan *WhatsApp Group* dalam Mendukung Pembelajaran Daring (*online*) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut (Studi Kasus Pada 2 Kelas Semester 2, Jurusan Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bina Sarana Informatika. *Journal of Chemical Information and Modelling*. 4(2): 155-165.
- Nasional, P. M. P. 2006. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Mata Pelajaran Matematika. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Ni'mah, Alfin. 2021. Hubungan Literasi Digital dan Keterampilan Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Materi Hidrokarbon [Skripsi]. Semarang (ID): Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Nisa, N., Hidayat, N. A. S. N., & Wahyuningsih, Y. 2023. Penguatan Pendidikan Karakter melalui Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2): 2457-2646.
- Nissa, Nadia Hairul. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok Kelas VIII SMP [Skripsi]. Pekanbaru (ID): Universitas Islam Riau.

- Nurbaeti, F. 2023. Literasi Digital Sebagai Media Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 2(3): 734-742.
- Nurchahyo, M. A. 2020) Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi digital siswa SMP pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 9(2): 132-138.
- Oktiana, Gian Dwi. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015 [Skripsi]. Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta.
- Raharjo, N. E., & Pitaloka, G. K. 2020. Pengembangan Media Pelajaran Berbasis Aplikasi Android Dengan Augmented Reality Untuk Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Kontruksi Gedung, Sanitasi Dan Perawatan Di Smk Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 2(1): 65-77.
- Rahmah, R, et al . 2021. Pengembangan Media Interaktif Tema “Sehat Itu Penting” Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 6 (1): 70-78.
- Rahmatullah, M. I. 2019. Pengembangan konsep pembelajaran literasi digital berbasis media e-learning pada mata pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta. *Journal of Sport Education (JOPE)*, 1(2): 56-65.
- Ramdani, A., Ruffri., W. A., & Jamaluddin, J. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi COVID-19 Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*. 6(3): 433-440.
- Rizkiyah, P. 2022. Pengembangan buku cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kecakapan literasi digital anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1): 115-133.
- Rochadiani, T. H., Santoso, H., & Dazki, E. 2020. Peningkatan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Pradita*. 1(1): 12-21.
- Roisah, N., Prasetyo, Z. K., & Susilowati, S. 2016. Pengembangan LKPD IPA Berbasis Multiple Intelligences Pada Tema “Cahaya Dan Penglihatanku” Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal TPACK IPA*, 5(8).
- Romadhon, M. H., Yudhistira, Y., & Mukrodin, M. 2021. Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus: CV Kopja Mandiri: Array. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban*, 2(1): 30-36.
- Samat, Sameer. 2023. *15 years of Android Memories*. Online dari (<https://blog.google/products/android/android-15th-anniversary-googler-highlights/>), diakses 20 Desember 2023.

- Saprianti, Amalia. 2014. *Pembelajaran IPA di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Saputri, D. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Benda Konkret Terhadap Perilaku Negatif di Dalam Kelas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas II di MIN 4 Tulungagung [Skripsi]. Tulungagung (ID): Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Sari, M. D., Handayani, S. L., Wardhani, N., Iwan, M., Tkela, B., Abdussamad, Z., & Bahri, S. 2023. Peningkatan Literasi Digital untuk Anak-Anak Di Desa Tesbatan 1. *Abdi Wiralodra: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1): 101-113.
- Satyaputra, A., Aritonang, E. M., & Kom, S. 2016. *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*. Elex Media Komputindo.
- Shavab, O. A. K. 2020. Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Edmodo Pada Pembelajaran Sejarah. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 14(2): 142.
- Sinyo, M. A. W. 2019. Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Penulisan Daftar Pustaka Karya Ilmiah Berbasis Android Menggunakan Appsgeyser. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*. 2 (1): 23-30.
- Sultonik, A., Siddik, M., & Sudarman, S. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Appsgeysers Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V Sd Muhammadiyah 2 Full Day Education Sangatta Utara. *PENDAS MAHAKAM: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1): 1-5.
- Syarifah, Ihda Latifatus., Hidayah, Nurul Fatimah., Raharani, Fatkhiya An-Nisa., Azzahra, Nur Izzah., Mukarromah, Siti., Yulianti, Yessinta., Wulandari. 2021. Pentingnya Literasi Digital di Era Pandemi. *Jurnal Implementasi*. 1 (2): 162-168.
- Wahyuni, S., Wulandari, E. U., Fadilah, R. E., & Yusmar, F. 2022. Pengembangan mobile learning module berbasis android untuk meningkatkan literasi digital siswa SMP. *LENZA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2): 125-134.
- Wibowo, H. S. (2023). *Penguatan Literasi Digital: Menguasai Dunia Literasi di Era Digitalisasi*. Tiram Media.