

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu rancang bangun aplikasi *Sisingaan* berbasis *android* sebagai media pembelajaran pengenalan kesenian Kabupaten Subang di kelas 5 sekolah dasar, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Peneliti sudah berhasil membuat rancang bangun aplikasi *Sisingaan* berbasis *android* sebagai media pembelajaran pengenalan kesenian Kabupaten Subang di kelas 5 sekolah dasar dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari 6 tahapan yaitu tahap *concept* (pengonsepan) yang meliputi mendeskripsikan konsep media, menentukan tujuan dan manfaat media, menentukan sasaran media, menentukan konsep materi, menentukan GBPM. Tahap *design* (perancangan) meliputi proses perancangan *flowchart* (alur media), *wireframe* (kerangka media), dan *guideline* (pedoman desain), serta pembuatan *user interface* (tampilan antarmuka media) termasuk pembuatan aset dua dimensi yang dibutuhkan dalam aplikasi. Tahap *material collecting* (pengumpulan bahan) yang meliputi kebutuhan aset yang dibutuhkan berupa gambar, audio, dan video yang didapatkan dari sumber internet secara gratis. Tahap *assembly* (pembuatan), pembuatan aplikasi ini dimulai dari mengumpulkan dan memasukan aset dan desain serta aset pendukung lainnya yaitu *font*, audio backsound, serta video pendukung kedalam *software* Unity 2D dan memogramnya sesuai kebutuhan, kemudian keseluruhan aset dibangun sesuai konsep yang telah dibuat dan terakhir membuild media menjadi aplikasi *android*. Tahap *testing* (pengujian), tahap ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan peserta didik kelas 5B SDN Tanggulun. Tahap terakhir yaitu *distribution* (pendistribusian) dengan mengunggahnya pada *Google Drive* dan menyebarkannya melalui link *Google Drive* yang diberikan pada pihak

sekolah dan mengunggah kepenulisan penelitian dengan submit Jurnal Kwangsan: Teknologi Pendidikan.

2. Hasil uji coba media pembelajaran aplikasi *Sisingaan* dinilai dari validasi ahli materi, validasi ahli media dan uji respon peserta didik. Hasil uji validasi ahli materi mendapatkan predikat “Sangat Layak” yang menunjukkan respon positif pada media pembelajaran aplikasi *Sisingaan*. Hasil uji validasi media menunjukkan predikat “Sangat Layak”. Hasil uji respon peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran aplikasi *Sisingaan* berbasis *android* yang dilakukan oleh 28 siswa kelas 5B SDN Tanggulun pada 3 aspek yaitu relevansi media, aspek pembelajaran dan aspek visual mendapatkan predikat “Sangat Layak” digunakan sebagai media pengenalan kesenian Kabupaten Subang di kelas 5 sekolah dasar, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *Sisingaan* ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan kesenian Kabupaten Subang di kelas 5 sekolah dasar.

## 5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian rancang bangun aplikasi *Sisingaan* berbasis *android* sebagai media pembelajaran pengenalan kesenian Kabupaten Subang di kelas 5 sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran aplikasi *android Sisingaan* layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan kesenian Kabupaten Subang di kelas 5 sekolah dasar.
2. Media pembelajaran aplikasi *android Sisingaan* menarik perhatian siswa untuk belajar mengenai materi keragaman upacara dan kesenian Kabupaten Subang.
3. Media pembelajaran aplikasi *android Sisingaan* dapat memberikan *experience* baru kepada siswa dan guru dalam pembelajaran kesenian *Sisingaan* khas Kabupaten Subang.

### 5.3 Rekomendasi

Rekomendasi dari penelitian rancang bangun aplikasi *Sisingaan* berbasis *android* sebagai media pembelajaran pengenalan kesenian Kabupaten Subang di kelas 5 sekolah dasar diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan menyesuaikan aplikasi *android Sisingaan* dengan fasilitas yang ada di sekolah, seperti pada penggunaan *android* bagi guru sebagai media ajar yang dibutuhkan pada pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan kualitas media dengan memperbaiki *Menu Materi* menjadi lebih jelas, menambahkan fitur-fitur yang lebih menarik dan lebih baik lagi agar media pembelajaran yang diciptakan lebih efisien dan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan memperluas cakupan materi yang ada seperti menambahkan *Menu Galeri Foto Sisingaan* untuk menambah pengetahuan siswa.