

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Aplikasi animasi 3D interaktif “ROREMI” berhasil dirancang sebagai media pembelajaran pada materi rotasi dan revolusi Bumi serta peristiwa gerhana Matahari dan gerhana Bulan bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar. Perancangan media pembelajaran ROREMI menggunakan metode *Design and Development (D&D)* atau desain dan pengembangan menurut desain model N.J. Manson dalam (Rusdi, 2018) yang tahapannya dimulai dari kepekaan terhadap masalah (*Awareness of Problem*), pemberian saran (*Suggestion*), pengembangan produk (*Development*), pelaksanaan evaluasi (*Evaluation*), dan menentukan kesimpulan (*Conclusion*). Melalui tahap pertama dihasilkan tujuan penelitian dan perumusan masalah. Kemudian beralih ke tahap kedua yaitu pemberian saran, diperoleh rumusan solusi dalam bentuk gagasan atas permasalahan yang ada. Selanjutnya, dilakukan tahap pengembangan produk yang terdiri dari analisis kebutuhan materi, perancangan diagram alir (*flowchart*), perancangan *wireframe*, perancangan asset grafis, perancangan *user interface*, dan pemrograman aplikasi. Setelah produk berhasil dikembangkan, maka akan dilakukan uji validasi dan uji coba pada tahap evaluasi. Terakhir, data uji validasi dan uji coba yang diperoleh dari tahap sebelumnya diolah dengan analisis kuantitatif yang akan menentukan kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Hasil perhitungan data menunjukkan aplikasi animasi 3D interaktif “ROREMI” sangat layak digunakan.

Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi animasi 3D interaktif “ROREMI” memperoleh hasil uji validasi materi dan uji validasi media dengan persentase yang masuk ke dalam kategori sangat layak digunakan. Selanjutnya dilakukan uji coba media pembelajaran ROREMI kepada 21 siswa kelas VI SDIT Al-Mumtaz Cileunyi didapatkan persentase total dengan kategori sangat layak yang berarti aplikasi animasi 3D interaktif “ROREMI” sangat layak digunakan oleh siswa Sekolah Dasar. Media pembelajaran ROREMI pun diuji cobakan kepada guru mata pelajaran IPA kelas VI SDIT Al-Mumtaz dan memperoleh persentase dengan kategori sangat layak yang berarti aplikasi animasi 3D interaktif “ROREMI” sangat

layak digunakan. Sehingga aplikasi animasi 3D interaktif ROREMI dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi rotasi dan revolusi Bumi serta peristiwa gerhana Bulan dan gerhana Matahari di kelas VI Sekolah Dasar.

## **5.2 Implikasi**

Berdasarkan penelitian ini, aplikasi animasi 3D interaktif “ROREMI” dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi rotasi dan revolusi Bumi serta peristiwa gerhana Bulan dan gerhana Matahari di kelas VI Sekolah Dasar. Hasil penelitian pun menunjukkan respon positif dari sebagian besar siswa yang merasa dengan adanya aplikasi animasi 3D interaktif “ROREMI” dapat mempermudah pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar dalam materi rotasi dan revolusi Bumi.

## **5.3 Rekomendasi**

Adapun saran yang dapat peneliti berikan setelah berhasil merancang aplikasi animasi 3D interaktif “ROREMI” adalah sebagai berikut:

1. Materi rotasi dan revolusi Bumi serta peristiwa gerhana Bulan dan gerhana Matahari sangatlah luas. Rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya, tambahkan kedalaman materi terutama pada pengaruh-pengaruh peristiwa rotasi dan revolusi Bumi serta gerhana Bulan dan gerhana Matahari agar wawasan pengguna lebih luas.
2. Interaktivitas dalam media pembelajaran ROREMI pada penelitian ini masih sebatas memutar objek animasi 3D saja. Rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya untuk memperbanyak variasi interaksi terhadap objek animasi 3D agar pengalaman belajar yang dihasilkan lebih menyenangkan bagi pengguna.
3. Pada penelitian ini media pembelajaran ROREMI masih terbatas untuk digunakan pada desktop saja. Rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya, media pembelajaran dapat dikembangkan menjadi versi android agar pengguna yang memiliki perangkat android dapat mengakses media pembelajaran tersebut.