

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Setelah melakukan penelitian dan merancang multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat, ditemukan simpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat dibuat dengan menggunakan metode *Design and Development*, dengan prosedur ADDIE, yang terdiri dari tahap *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Tahap awal yang dilakukan yakni tahap analisis, untuk mengetahui kebutuhan terhadap multimedia interaktif, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi. Tahap analisis ini dilakukan dengan cara wawancara dengan guru kelas IV, dan diperoleh hasil kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang bervariasi, kurangnya pengoptimalan teknologi dalam pembelajaran, belum tersedianya sarana dan prasarana alat musik tradisional, sehingga terdapat kendala dalam menyampaikan materi keberagaman budaya, peserta didik cenderung lebih mudah bosan dan kurang antusias dalam pembelajaran,. Oleh karena itu, multimedia interaktif ini dibutuhkan untuk memfasilitasi pembelajaran yang dapat mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik, sesuai dengan karakteristik peserta didik dan menanamkan nilai-nilai budaya. Kemudian peneliti pun melakukan analisis perangkat lunak serta perangkat keras yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif ini. Selanjutnya melakukan tahap desain dengan merancang Garis Besar Program Media (GBPM) dan *storyboard* sebagai acuan dalam pengembangan multimedia interaktif. Tahap selanjutnya peneliti mengembangkan multimedia interaktif melalui tahap pengembangan. Pengembangan multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat, meliputi pembuatan aset 3D dan aset model 3D untuk menjadi bahan dalam media pembelajaran interaktif, kemudian dikembangkan kembali melalui pengeditan model 3D melalui salah satu *website*, selanjutnya pembuatan

augmented reality dan digabungkan dalam bentuk multimedia interaktif yang menyajikan beberapa fitur seperti peta petualangan, 3D Visual, *augmented reality*, soal evaluasi.

2. Hasil kelayakan multimedia interaktif berdasarkan rekapitulasi penilaian dari para ahli diantaranya ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Rekapitulasi validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 92,3% termasuk pada kategori “sangat layak”. Rekapitulasi validasi oleh ahli media memperoleh persentase 97,5%, dan hasil validasi media oleh ahli bahasa memperoleh persentase 90% termasuk pada kategori “sangat layak”. Rekapitulasi yang diperoleh dari para ahli memperoleh skor 93,26%. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD.
3. Respon guru dan peserta didik diperoleh melalui uji coba produk di tahap implementasi. Tahap ini dilakukan di SD Negeri Dayeuhkolot 02, dengan total siswa sebanyak 21 orang. Penelitian ini dilakukan secara PTM (Pertemuan Tatap Muka). Hasil respon guru mendapatkan persentase sebesar 97,05% berdasarkan aspek kualitas materi/isi, kebahasaan, serta kualitas media/kegrafikan. Kemudian hasil respons peserta didik memperoleh persentase 97,52% berdasarkan aspek materi/isi, keterbahasaan, pembelajaran, serta penyajian media. Hasil rekapitulasi pengguna memperoleh skor 97,28% dengan kategori sangat layak. Selain itu ditambahkan juga adanya hasil belajar yang ditunjukkan melalui hasil evaluasi berbasis HOTS, yang dapat dijawab oleh peserta didik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD.

5.2 Implikasi

Multimedia interaktif ini sudah layak digunakan karena memiliki implikasi sebagai berikut.

1. Pengembangan multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat dilakukan dengan mempertimbangkan materi, tujuan dan

indikator dalam kurikulum sehingga relevan digunakan dalam pembelajaran.

2. Multimedia interaktif ini dikembangkan sebagai solusi atas permasalahan yang dihadapi terkait ketersediaan alat musik tradisional.
3. Multimedia interaktif ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran peserta didik akan kebudayaannya sendiri, serta mampu melestarikan kearifan lokal dimulai dari daerahnya sendiri.
4. Multimedia interaktif ini memiliki nilai fleksibilitas, dapat digunakan di berbagai perangkat seperti telepon genggam, laptop, komputer tanpa mengunduh terlebih dahulu, hanya mengakses melalui situs web.
5. Multimedia interaktif ini dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran dengan prinsip pemanfaatan TIK di abad 21, TPACK, dengan pembelajaran yang inovatif.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diberikan oleh peneliti, yang ditujukan untuk semua pihak terkait dalam penelitian ini, diantaranya.

1. Kepada para pelaksana pendidikan, seperti guru dan praktisi pendidikan, direkomendasikan untuk menggunakan multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat sebagai salah satu alternatif media pembelajaran
2. Kepada para peneliti selanjutnya, direkomendasikan multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat dijadikan sebagai salah satu referensi atau rujukan. Kemudian, mengembangkan multimedia interaktif alat musik tradisional dari daerah atau provinsi lain, untuk menambah pengetahuan mengenai kebudayaan daerah dan sebagai cara pelestarian budaya, serta sebagai suatu pembaruan untuk mengatasi tantangan pembelajaran yang baru.