

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan mengenai Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Digital Materi Karya Seni Rupa di SD dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran *flash card* digital materi karya seni rupa di SD dibuat menggunakan model tahapan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini diawali dengan tahap analisis yaitu analisis kebutuhan media, kebutuhan materi, dan karakteristik peserta didik. Tahap yang kedua adalah tahap desain, peneliti menentukan tim pengembang, menentukan sumber daya yang dibutuhkan, memilih dan menentukan cakupan struktur serta urutan materi (GBPM, *storyboard*, dan modul ajar) serta membuat prototipe produk. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, peneliti membuat desain media *flash card* menggunakan aplikasi canva, membuat dan mengedit audio menggunakan memo suara, *audio element*, dan *voice changer*. Setelah itu desain media *flash card* dan audio dimasukkan kedalam *website book creator* untuk menjadi media pembelajaran *flash card* digital. Media pembelajaran yang sudah dibuat kemudian diujicobakan dengan uji validasi (kelayakan) oleh para ahli media dan ahli materi yang kemudian mendapatkan komentar dan saran dari para ahli tersebut. Tahap keempat adalah tahap implementasi, peneliti mengujicobakan produk yang telah dibuat kedalam kegiatan pembelajaran. Tahap kelima adalah tahap evaluasi, peneliti melakukan evaluasi materi melalui soal kepada pengguna (peserta didik) dan melakukan kajian ulang dari seluruh tahapan pengembangan media pembelajaran *flash card* digital yang sudah dilaksanakan melalui analisis SWOT.
2. Hasil uji kelayakan dari pengembangan media pembelajaran *flash card* digital materi karya seni rupa di kelas di SD diperoleh pada tahap pengembangan yakni setelah produk media pembelajaran *flash card* digital

selesai dibuat. Uji validasi kelayakan produk media pembelajara *flash card digital* dilakukan oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media. Produk media pembelajaran *flash card* digital dari segi materi memperoleh presentase rata-rata sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan dari segi media, produk media pembelajaran *flash card* digital memperoleh presentase rata-rata sebesar 93% dengan kategori “Sangat Layak”. Akumulasi penilaian yang diperoleh dari hasil uji validitas para ahli sebesar 94%. Berdasarkan hasil akumulasi penilaian tersebut media pembelajaran *flash card* digital “Sangat Layak” untuk diuji cobakan dalam pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya materi karya seni rupa di kelas II Sekolah Dasar.

3. Uji coba dilaksanakan untuk mengetahui respon pengguna yakni guru dan peserta didik. Setelah melakukan revisi produk media pembelajaran *flash card* digital berdasarkan komentar dan saran para ahli, selanjutnya peneliti melakukan uji coba media dalam kegiatan pembelajaran kepada guru kelas II dan peserta didik kelas II di SDN 003 Pagarsih Kota Bandung. Media pembelajaran *flash card* digital memperoleh presentase rata-rata sebesar 99% dengan kategori “Sangat Layak” dari 26 peserta didik dan memperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak” dari 1 orang guru. Akumulasi penilaian yang diperoleh dari respon pengguna sebesar 99,5%. Berdasarkan hasil akumulasi penilaian tersebut media pembelajaran *flash card* digital “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran seni budaya materi karya seni rupa di kelas II SD.

5.2 Implikasi

Media pembelajaran *flash card* digital materi karya seni rupa pada mata pelajaran seni budaya di kelas II sekolah dasar yang sudah selesai dikembangkan peneliti, media pembelajaran tersebut layak digunakan karena memiliki implikasi yakni sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *flash card* digital materi karya seni rupa pada mata pelajaran seni budaya dikembangkan sesuai kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka sehingga cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Media pembelajaran *flash card* digital materi karya seni rupa pada mata pelajaran seni budaya dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi karya seni rupa.
3. Media pembelajaran *flash card* digital materi karya seni rupa pada mata pelajaran seni budaya dapat membuat peserta didik semangat dan aktif dalam belajar.

5.3 Rekomendasi

Setelah melaksanakan penelitian, peneliti memberikan beberapa rekomendasi untuk semua pihak yang terkait dengan penelitian diantaranya:

1. Kepada para pendidik peneliti merekomendasikan penggunaan media pembelajaran *flash card* digital dalam pembelajaran seni budaya materi karya seni rupa sebagai salah satu media pembelajaran digital.
2. Kepada pihak yang akan mengembangkan media pembelajaran *flash card* digital sebaiknya menambahkan materi unsur- unsur seni rupa dan contoh karya seni rupa yang lebih beragam serta menambahkan fitur/media lain sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga kualitas media yang dikembangkan jauh lebih baik.
3. Kepada peneliti selanjutnya, proses pengembangan media pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam membuat media pembelajaran *flash card* digital dan memperhatikan sumber daya yang akan menjadi sarana prasarana ketika sedang melakukan penelitian di sekolah.