

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Merujuk pada temuan dan uraian pembahasan dalam Bab IV, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis Android *Ibing Pencak Tepak Paleredan* yang dikembangkan melalui metode R&D telah berhasil meningkatkan apresiasi siswa kelas VII SMP Yayasan Atikan Sunda terhadap seni tari tradisional daerah. Hal ini dibuktikan pada kondisi awal, pembelajaran seni di kelas VII SMP Yayasan Atikan Sunda masih cenderung mengandalkan metode pembelajaran tradisional sehingga partisipasi siswa menjadi rendah dan kurang menunjukkan sikap apresiatif terhadap materi tari tradisional. Melalui pengembangan media digital yang dirancang secara visual, interaktif, dan kontekstual, siswa menunjukkan perubahan positif dalam hal ketertarikan, pemahaman, dan penghargaan terhadap unsur-unsur budaya lokal yang terkandung dalam materi ibing pencak.

Media yang dikembangkan berhasil menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan mereka selama pembelajaran, serta memfasilitasi proses belajar secara mandiri melalui fitur yang mudah diakses dan digunakan. Efektivitas media ini tercermin dari hasil observasi yang menunjukkan peningkatan skor dari pretest ke posttest, serta respon angket siswa yang menunjukkan tingkat kepuasan di atas 90% terhadap tampilan, isi, dan kemudahan penggunaan media.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis Android *Ibing Pencak Tepak Paleredan* dapat disimpulkan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran seni budaya, yang tidak sekadar mengembangkan kemampuan berpikir siswa, namun juga menumbuhkan sikap dan nilai-nilai positif. dalam bentuk sikap apresiatif terhadap warisan budaya daerah. Media ini tidak hanya relevan digunakan di lingkungan sekolah, tetapi juga berpotensi menjadi sarana pelestarian budaya lokal yang berkelanjutan di era digital.

5.2 Implikasi

5.2.1 Teoritis dan Praktis

Berdasarkan landasan teori, hasil penelitian ini mendukung konsep pembelajaran berbasis media digital dalam meningkatkan aspek afektif siswa, khususnya apresiasi terhadap seni budaya lokal. Penelitian ini juga memperkuat teori Edgar Dale (kerucut pengalaman), Mayer (multimodal learning), dan Keller (ARCS model), pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual, audio, serta interaktivitas mampu mendorong peningkatan fokus, pemahaman materi, dan partisipasi siswa secara menyeluruh.

Secara praktis, media ini menjadi alternatif konkret dalam memecahkan permasalahan pembelajaran seni budaya di sekolah yang selama ini bersifat pasif dan konvensional. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk menyajikan materi seni secara menarik, kontekstual, dan berbasis budaya lokal, sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

5.2.2 Implikasi Keilmuan

Penelitian ini memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang teknologi pendidikan, pendidikan seni budaya, dan pengembangan media digital berbasis lokalitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi tidak hanya relevan untuk mata pelajaran eksakta, tetapi juga sangat potensial diterapkan dalam pembelajaran seni dan budaya. Temuan penelitian ini pun dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam proses pengembangan selanjutnya seperti media sejenis untuk materi budaya lainnya di berbagai jenjang pendidikan.

5.2.3 Implikasi Terhadap Praktik Siswa

Bagi siswa, media ini menyajikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik personal dan menyenangkan. Siswa dapat belajar secara mandiri, fleksibel, dan lebih mudah memahami nilai-nilai budaya dalam seni tari. Media ini juga membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa saat menampilkan gerakan, memperluas wawasan budaya, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan budaya sendiri.

Dengan adanya media ini, siswa bukan hanya menjadi penerima materi, tetapi juga pelaku aktif dalam proses pembelajaran dan pelestarian budaya.

5.3 Rekomendasi

Merujuk pada temuan penelitian, peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

5.3.1 Untuk Guru dan Sekolah

- a. Guru seni budaya disarankan untuk memanfaatkan media digital berbasis Android sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual.
- b. Sekolah dapat mendukung pengembangan lebih lanjut media ini dengan menyediakan fasilitas TIK yang memadai dan mengintegrasikannya ke dalam program pembelajaran seni dan ekstrakurikuler.
- c. Pihak sekolah juga dapat menyebarluaskan penggunaan media ini untuk memperkaya referensi pembelajaran seni budaya berbasis lokal di lingkungan satuan pendidikan.

5.3.2 Untuk Peneliti Selanjutnya

- a. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media ini ke dalam bentuk aplikasi multiplatform (tidak hanya Android) dan memperluas jangkauan materi seni budaya lainnya di luar Ibing Pencak Tepak Paleredan.
- b. Pengembangan media dapat dilengkapi dengan fitur interaktif seperti game edukatif, realitas tertambah (AR), atau forum diskusi siswa untuk meningkatkan engagement lebih lanjut.
- c. Penelitian lanjutan juga dapat menggali dampak jangka panjang penggunaan media terhadap perubahan sikap dan nilai budaya pada siswa melalui pendekatan kuantitatif longitudinal atau studi etnopedagogik.