

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka peneliti dapat mengambil beberapa simpulan untuk proses rancangan media, proses tahapan penerapan media pembelajaran dan hasil penerapan media, yaitu :

Proses rancangan/desain media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan. Permasalahan yang dialami hampir dari seluruh murid di Kabupaten Sukabumi khususnya di SMA DAMAR BANGSA yaitu proses pembelajaran yang dilakukan secara daring harus mempunyai sinyal yang stabil dan kuota yang mencukupi, rancangan dibuat dengan menggunakan *software android studio* untuk mengolah pengkodean agar apa yang telah dirancang dapat dijadikan satu kesatuan. Dalam proses rancangan ini, pembuatan *background, icon, teks, ataupun gambar* dibuat menggunakan *photoshop cs6*. Pembuatan aplikasi ini didasarkan dari permasalahan siswa yang harus menghadapi program pembelajaran secara daring, secara luas beberapa sekolah di Indonesia menggunakan sistem pembelajaran daring untuk memutuskan rantai penyakit dalam situasi pandemic ini, tidak terkecuali di SMA DAMAR BANGSA. Ketersediaan sinyal yang harus stabil dan kuota yang mencukupi membuat beberapa siswa di berbagai sekolah mengalami kesulitan dalam belajar, maka dari itu dibuatlah sebuah solusi pembuatan aplikasi *offline* untuk pembelajaran seni budaya di kelas X. dari paparan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa proses perancangan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* dibuat dari permasalahan yang dialami oleh siswa, rancangan ini dibuat dalam beberapa tahap yaitu tahap desain awal, desain konten dan konstruksi media pembelajaran.

Proses penerapan media pembelajaran terhadap siswa dilakukan langsung oleh guru yang mengampu mata pelajaran seni budaya kelas X di SMA DAMAR BANGSA, pada proses penerapan ini digunakan model pembelajaran *project based learning (PjBL)* menurut Mulayasa (2014, hlm 145) ada 4 fase dalam model *project based learning*, yaitu : mempersiapkan pertanyaan atau penugasan project, mendesain perencanaan

project, menyusun jadwal sebagai langkah nyata dalam sebuah project, memonitor kegiatan dan perkembangan project.

Hasil belajar siswa menjadi sasaran dalam penerapan media pembelajaran, penilaian yang diukur adalah ranah kognitif, afektif dan psikomotor dimana ranah kognitif adalah agar siswa dapat memahami dan menjelaskan materi yang telah disampaikan, ranah afektif adalah agar siswa dapat menerima dan memberikan respon yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu alat pendukung dalam proses pembelajaran, dan psikomotor adalah agar siswa memiliki keterampilan bergerak dan bertindak serta memiliki kemampuan berekspresi secara verbal dan non-verbal. Untuk mengetahui nilai dari indikator yang telah dibuat guru memberikan *pre-test* dan *post-test* dengan nilai rata-rata yaitu 64,3 dan 91,9. Hasil nilai *pre-test* dan *post-test* diuji dengan *gain ternormalisasi* (n-gain) untuk melihat nilai efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* yang selanjutnya akan dibandingkan dengan tabel kategori tafsiran efektifitas nilai *gain ternormalisasi* (n-gain), dalam perhitungan n-gain hasil yang didapat bernilai 75.38 dan 76.68 yang berarti nilai hasil n-gain lebih besar dari 75(%) dan dalam kategori efektif.

5.2 Implikasi

Peneliti mengharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat :

5.2.1 Sebagai bahan referensi atau kajian bagi para peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan bagaimana perkembangan media pembelajaran;

5.2.2 Sebagai wawasan guru atau tenaga pendidik dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran seni budaya (seni tari), sehingga mereka dapat terbiasa dengan perkembangan teknologi khususnya *smartphone* yang menjadi kebutuhan konsumsi untuk seluruh lapisan masyarakat.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diberikan peneliti sebagai berikut : hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat dijadikan sebagai bahan rancangan untuk membuat sebuah program, ataupun strategi pembelajaran dan mengembangkan penggunaan

Diky Ramdani, 2021

DESAIN APLIKASI “GEMAR BUDAYA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA PLUS DAMAR BANGSA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

teknologi dalam dunia pendidikan agar guru dan tenaga pendidik dapat fleksibel dalam menggunakan strategi dan metode pembelajaran.

Media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti diharapkan dapat digunakan oleh guru mata pelajaran seni budaya (seni tari) dan dapat dikembangkan agar dapat lebih memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga capaian belajar yang diinginkan dapat terwujud.

Sekolah diharapkan membuat sosialisasi terhadap tenaga pendidik yang berada di lingkungan sekolah agar dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tidak terbatas oleh kendala seperti sinyal dan kuota khususnya dalam masa pandemic yang mengharuskan siswa untuk belajar secara daring, serta peningkatan media di dalam sekolah yang akan digunakan guru, agar guru lebih mudah dalam berinovasi dengan strategi pembelajaran yang akan digunakan.