

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap aplikasi *Google Arts & Culture* sebagai media pembelajaran tentang batik di kelas 5 SD, dapat disimpulkan sebagai berikut.

5.1.1 Pemilihan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Google Arts & Culture* dalam Materi Batik Sebagai Karya Seni Rupa Daerah

Dari hasil angket penilaian ahli materi, aplikasi *Google Arts & Culture* memperoleh persentase 89,58%, dengan kriteria interpretasi sangat layak. Sama halnya dengan hasil penilaian ahli media, perolehan persentase aplikasi *Google Arts & Culture* sebesar 97,5% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Selain itu juga, berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan guru terhadap aplikasi *Google Arts & Culture*, bila ditinjau dari kriteria pemilihan media pembelajaran maka aplikasi ini memenuhi seluruh kriteria yaitu, kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran; tingkat kesulitan penggunaan media pembelajaran yang relatif rendah, karena aplikasi ini sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan bahasa peserta didik, sehingga aplikasi ini mudah digunakan; biaya yang terjangkau; ketersediaan fasilitas untuk mengakses aplikasi *Google Arts & Culture* dapat dipenuhi seluruh guru maupun peserta didik; kualitas teknis yang baik dan memungkinkan memberikan *feedback* yang positif pada pengguna. Dengan demikian dapat dinyatakan aplikasi *Google Arts & Culture* dapat dijadikan media pembelajaran dalam materi batik sebagai karya seni rupa daerah di kelas 5 SD.

5.1.2 Cara Penggunaan Aplikasi *Google Arts & Culture* dalam Pembelajaran Tentang Batik Sebagai Karya Seni Rupa Daerah

Aplikasi *Google Arts & Culture* dapat digunakan dalam pembelajaran secara langsung menggunakan aplikasi tatap maya seperti *zoom*, *google meet*, *webex*, dsb maupun secara tidak langsung menjadi bahan pendukung media pembelajaran berbasis video. Guru dapat memanfaatkan fitur yang terdapat dalam aplikasi untuk memberikan tampilan menarik dan berbeda bagi peserta didik. Berdasarkan hasil observasi peneliti, untuk

menggunakan aplikasi *Google Arts & Culture* dalam pembelajaran tentang batik sebagai karya seni rupa daerah di kelas 5 SD cukup mudah. Dengan adanya *tools* pencarian pada aplikasi *Google Arts & Culture*, pengguna hanya perlu mencari kata kunci materi yang akan dipelajari, kemudian mengikuti intruksi atau alur yang disajikan oleh aplikasi tersebut. Dengan begitu, pengguna dapat mengeksplorasi materi dengan mudah. Kata kunci yang dapat digunakan diantaranya “Seni Rupa Indonesia” dan “Batik”.

5.2 Implikasi

Penelitian yang dilakukan ini bersifat deskriptif kualitatif, hasilnya menggambarkan aplikasi *Google Arts & Culture* dijadikan sebagai media pembelajaran dalam materi batik sebagai karya seni rupa daerah di kelas 5 SD. Berdasarkan hasil penelitian, implikasi secara teoritis dan praktis dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Aplikasi *Google Arts & Culture* sebagai aplikasi museum seni dan budaya berbasis digital, dapat memenuhi peran media pembelajaran dalam materi batik sebagai karya seni rupa daerah di kelas 5 SD

2. Implikasi Praktis

Penggunaan aplikasi *Google Arts & Culture* sebagai media pembelajaran tentang batik sebagai karya seni rupa daerah di kelas 5 SD, dapat mencapai tujuan pembelajaran; meningkatkan minat, motivasi dan keingintahuan siswa terhadap materi pembelajaran; dan menjadi bahan pembuatan evaluasi pembelajaran peserta didik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut.

1. Bagi sekolah, sebaiknya meningkatkan kualitas dan kuantitas fasilitas atau sarana dan prasarana sekolah, khususnya pada koneksi internet dan media elektronik yang dibutuhkan (dalam hal ini komputer atau *smartphone*). Sehingga memudahkan guru dan siswa dalam penggunaan aplikasi *Google Arts & Culture* sebagai media pembelajaran.

2. Bagi guru, sebaiknya dalam menggunakan aplikasi *Google Arts & Culture* ini sebagai media pembelajaran perhatikan terlebih dahulu gaya belajar siswa. Dalam penggunaannya guru sebagai pemberi informasi menjadi pemegang kendali dalam pembelajaran. Selain itu juga, dalam penyampaiannya beri penjelasan yang mumpuni untuk beberapa materi yang dirasa kurang tepat. Sehingga seluruh gaya belajar siswa dapat terfasilitasi dengan baik.
3. Bagi siswa, dalam menggunakan aplikasi *Google Arts & Culture* usahakan sudah mengenal terlebih dahulu cara penggunaan komputer. Sehingga tidak membingungkan ketika mengeksplorasi materi yang ada pada aplikasi *Google Arts & Culture*.
4. Bagi peneliti selanjutnya, bila ada yang hendak menindak lanjuti penelitian ini, disarankan untuk melihat pengaruh penggunaan aplikasi *Google Arts & Culture* ini dalam pembelajaran bisa dikaitkan dengan efektivitas, hasil belajar, dsb. Selain itu juga, peneliti selanjutnya bisa menganalisis daya guna pada aplikasi *Google Arts & Culture*, kemudian mengembangkan aplikasi baru yang lebih kreatif dan inovatif lagi.