

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan tiga rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Rancangan media pembelajaran JARMAVIS ialah media dalam bentuk aplikasi dengan menu utama *AR Camera* yang dapat memunculkan objek 3D makhluk hidup pada tiga ekosistem yakni ekosistem hutan, padang rumput dan laut. Dalam aplikasi juga terdapat tautan video penjelasan materi berbasis animasi.
- 2) Proses pengembangan media pembelajaran JARMAVIS dilakukan dalam tahap *development* (pengembangan). Secara garis besar, tahap pengembangan ini terbagi menjadi dua tahapan, yakni tahap pembuatan media pembelajaran JARMAVIS dalam bentuk *android package* (APK) dengan bantuan aplikasi utama yakni *unity* 3D. Tahap kedua ialah tahap validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran JARMAVIS dikategorikan sangat layak untuk diujicobakan kepada responden (guru, siswa dan orang tua).
- 3) Respon guru, siswa dan orang tua terhadap media pembelajaran dapat dikatakan positif karena berdasarkan perolehan rata-rata persentase skor dari seluruh responden, didapatkan interpretasi dengan kategori sangat layak. Artinya media pembelajaran JARMAVIS ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran untuk siswa dan guru kelas V Sekolah Dasar.

#### 5.2 Implikasi

Adapun implikasi dari penelitian pengembangan aplikasi JARMAVIS ini ialah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran JARMAVIS dapat digunakan sebagai alternatif pilihan media berbasis *augmented reality* baik bagi guru maupun siswa kelas V

sebagai media pembelajaran pada topik rantai makanan dan jaring-jaring makanan.

- 2) Media pembelajaran JARMAVIS dapat menarik minat siswa karena terdapat fitur AR yang memunculkan objek 3D berbagai makhluk hidup.
- 3) Media pembelajaran JARMAVIS cocok digunakan secara individual maupun berkelompok terutama dalam pembuatan karya papan jaring-jaring makanan.
- 4) Media pembelajaran JARMAVIS dapat digunakan dalam mode pembelajaran daring maupun luring.
- 5) Media pembelajaran JARMAVIS dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena bersifat mendorong rasa ingin tahu dan mendorong keterlibatan peserta didik terutama dalam fitur AR Camera tebak rantai makanan dan jaring-jaring makanan.
- 6) Media pembelajaran JARMAVIS juga memungkinkan terjadinya pembelajaran berbasis HOTS.
- 7) Media pembelajaran JARMAVIS juga memungkinkan terjadinya pengembangan sikap rasa ingin tahu, kolaborasi dan kerja sama sebagai *trend* pembelajaran abad 21.

### 5.3 Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan penelitian pengembangan aplikasi JARMAVIS ini ialah sebagai berikut.

- 1) Dalam tahap implementasi, guru maupun siswa harus mempertimbangkan spesifikasi minimum perangkat contohnya operasi sistem android yang digunakan minimal versi 4.1 (*Jelly Bean*)
- 2) Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengembangkan aplikasi JARMAVIS ini, direkomendasikan untuk menggunakan aplikasi *unity* diatas versi 5.6.1f1, sehingga aplikasi yang dihasilkan mampu dipasang dengan baik pada operasi sistem android terkini. Selain itu, karena penelitian ini menggunakan objek 3D yang tidak berbayar, maka pada penelitian selanjutnya diharapkan pengembang mampu membuat secara mandiri atau menggunakan

objek 3D komersil agar objek 3D dalam aplikasi dapat lebih bagus dan bervariasi.