

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian untuk Rancang Bangun Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia Berbasis *Edutainment* pada Pembelajaran IPS SD, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain media pembelajaran virtual museum keberagaman budaya Indonesia berbasis *edutainment* pada pembelajaran IPS SD perlu disesuaikan baik dengan karakteristik dari museum itu sendiri juga dari karakteristik peserta didik di sekolah dasar juga dengan tetap memperhatikan unsur *edutainment*-nya. Museum virtual ini dirancang dengan memperhatikan kondisi fisik dari museum seperti terdapat aula utama dan beberapa ruangan. Ruangan-ruangan dan peletakan berbagai objek pendukung dirancang sedemikian rupa agar nampak menarik. Pemilihan warna, *font* dan ukuran *font* pun juga diperhatikan. Dalam media juga terdapat penjelasan atau informasi mengenai materi keberagaman budaya Indonesia yang dapat menambah pemahaman dari penggunanya. Dan juga perlu untuk memperhatikan dengan baik untuk menghasilkan suatu media khususnya media museum virtual untuk dapat menarik perhatian dan minat peserta serta keterpaduan antar berbagai unsurnya perlu dipertimbangkan dengan baik agar dapat menghasilkan suatu media yang dapat membantu proses pembelajaran. Media museum virtual keberagaman budaya Indonesia ini dapat diunduh dan disimpan baik di penyimpanan pc, laptop, ponsel, *flash disk*, maupun di *drive* dan bisa dibuka dimana saja selama memiliki file tersebut karena bersifat tidak mengharuskan terhubung ke internet kecuali jika *file*-nya di simpan di *online drive* ataupun *cloud*. Untuk tampilan dan pengalaman penggunaan yang lebih baik, disarankan untuk membuka media ini menggunakan perangkat pc/laptop.
2. Pengembangan media pembelajaran virtual museum keberagaman budaya Indonesia berbasis *edutainment* pada pembelajaran IPS SD dilakukan dengan melalui 5 tahapan diantaranya yaitu yang pertama tahapan menyadari adanya

permasalahan, memberi saran, mengembangkan produk, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan dari hasil temuan-temuan di lapangan saat penelitian berlangsung.

3. Kelayakan media pembelajaran virtual museum keberagaman budaya Indonesia berbasis *edutainment* pada pembelajaran IPS SD setelah mendapat penilaian dan validasi dari ahli materi mendapatkan hasil “Layak” dan dari ahli media mendapatkan hasil “Sangat Layak”
4. Respon pengguna media pembelajaran virtual museum keberagaman budaya Indonesia berbasis *edutainment* pada pembelajaran IPS SD. Baik respon dari guru dan peserta didik keduanya mendapatkan hasil “Sangat Baik”. Hasil penilaian yang dilakukan baik oleh guru dan peserta didik direkapitulasi secara keseluruhan sebagai hasil akhir dari penilaian pengguna secara utuh dinilai dari aspek isi/materi, kualitas media, dan media itu sendiri dan hasilnya “Sangat Layak”.

5.2 Implikasi

Rancang Bangun Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia Berbasis Edutainment pada Pembelajaran IPS SD sudah layak digunakan karena telah memiliki implikasi yang diantaranya sebagai berikut:

1. Rancang Bangun Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia Berbasis Edutainment pada Pembelajaran IPS SD sebagai solusi untuk permasalahan yang ada di lapangan yaitu sebagai media pembelajaran yang baru.
2. Rancang Bangun Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia Berbasis Edutainment pada Pembelajaran IPS SD dapat membantu peserta didik untuk lebih mengenal dan memahami materi tentang keberagaman budaya Indonesia.
3. Rancang Bangun Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia Berbasis Edutainment pada Pembelajaran IPS SD dapat memunculkan rasa ingin tahu dan rasa minat peserta didik karena media museum virtual ini berbasis edutainment yang mana itu berarti membuat peserta didik belajar sambil bermain. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

4. Rancang Bangun Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia Berbasis Edutainment pada Pembelajaran IPS SD dirancang sesuai dengan materi yang tercantum pada kurikulum 2013 sehingga relevan untuk digunakan dalam pembelajaran saat ini oleh guru saat melaksanakan pembelajaran baik secara daring maupun luring di dalam kelas.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, peneliti menemukan bahwa ada beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan baik oleh peneliti sendiri, peneliti selanjutnya, maupun pihak-pihak yang berminat untuk merancang ataupun mengembangkan media pembelajaran museum virtual baik menggunakan PowerPoint ataupun *software* dan *platform* lainnya untuk digunakan di SD, yakni:

1. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambahkan hingga keseluruhan provinsi yang ada di Indonesia.
2. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambahkan unsur seperti lagu daerah untuk menambah variasi keberagaman budaya Indonesia pada media museum virtual ini.
3. Diharapkan agar peneliti selanjutnya dapat menambahkan fitur menarik lainnya seperti tambahan augmented reality untuk gambar-gambarnya dan *YouTube* untuk menambahkan video.
4. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat membuat *size* dari file museum virtual lebih kecil atau menemukan solusi dari *size* file yang cukup besar.
5. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya untuk memperhatikan pemilihan bahasa pada instrument wawancara dan angket.
6. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya untuk mengemas penjelasan dengan lebih padat, jelas dan mudah untuk dipahami pengguna.
7. Diharapkan peneliti selanjutnya melibatkan lebih dari satu validator untuk baik untuk ahli materi dan untuk ahli media agar penilaian dan validasi dapat menjadi lebih objektif
8. Bagi peneliti yang berminat untuk melakukan penelitian lanjutan, diharapkan untuk mempersiapkan dengan matang dan baik segala sesuatunya agar hasil

yang didapatkan menjadi lebih maksimal, karena penelitian Design & Development (D&D) prosesnya sangatlah kompleks dan cukup memakan waktu.

9. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan baik sebagai acuan dan masukan kepada siapapun untuk dapat membuat produk yang jauh lebih baik lagi.