

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang telah disusun sedemikian rupa sehingga terbuat sebuah produk pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual museum 3d* pada materi 3 pilar budaya Cianjur untuk siswa/i SMAN 1 Cibeer dapat disimpulkan bahwa penelitian model ADDIE menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Virtual museum 3d* pada materi 3 pilar budaya Cianjur untuk siswa/i SMAN 1 Cibeer. Produk tersebut bisa diakses untuk di unduh langsung oleh pengguna dengan cara download satu file di link berikut https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1Ceqs_rvNCpXjj6sMWWrnlmROubj6ikJv adapun untuk tutorial penggunaan media pun bisa diakses di link berikut <https://youtu.be/bNrjLzdi5rk> output penggunaan aplikasi media pembelajaran ini kini hanya baru di kembangkan untuk di gunakan di media PC, Laptop, dan Desktop. Penelitian dimulai dari proses menganalisis materi pembelajaran, pengguna, dan kebutuhan perangkat, kemudian mendesain media mulai dari membuat GBPM, *Flowchart*, *Storyboard*, RPP, dan kebutuhan visual. Lalu selanjutnya adalah mengembangkan desain tersebut menjadi sebuah produk media dengan membuat *database*, membangun program, dan hasilnya kemudian diterbitkan dengan proses *build* aplikasi serta mencetak buku saku. Setelah itu dilakukan uji kelayakan kepada ahli dan uji coba media pada pengguna.

Efektivitas pengguna terhadap media pembelajaran berbasis *Virtual museum 3d* ini meliputi proses penilaian dari ahli dan juga penilaian dari pengguna. Dari tanggapan ahli, media pembelajaran berbasis *Virtual museum 3d* ini mendapatkan respon positif dari para ahli yang merupakan validator media dan juga validator materi serta diberikannya saran untuk perbaikan media. Adapun penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media memberikan rekapitulasi akhir pada presentase 92 % dari ahli media dan 100% dari ahli materi. Berdasarkan akumulasi akhir ini, media pembelajaran berbasis *virtual museum 3d* ini mendapat respon yang baik dari kedua ahli karena masuk ke dalam kategori sangat layak. Adapun Hasil penilaian yang dilakukan oleh pengguna

sebesar 93,7% dan penilaian oleh 23 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 93,7%, dan keduanya masuk ke dalam kategori sangat baik atau sangat layak.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis “*Virtual museum 3d* pada materi 3 pilar budaya cianjur” adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis *Virtual museum 3d* hasil pengembangan media dapat digunakan dalam pembelajaran muatan lokal Bahasa Sunda pada Materi 3 pilar budaya Cianjur untuk siswa/i kelas XII SMAN 1 Cibeber.
2. Media pembelajaran berbasis *Virtual museum 3d* menarik minat dan perhatian peserta didik untuk belajar materi 3 pilar budaya Cianjur.
3. Media pembelajaran berbasis *Virtual museum 3d* sudah layak dan dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan pengetahuan budaya daerah pada peserta didik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian ini, peneliti menemukan beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh peneliti, peneliti selanjutnya, dan pihak-pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *Virtual museum 3d*, diantaranya:

1. Diharapkan media pembelajaran berbasis *Virtual museum 3d* ini dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mengukur sejauh mana efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya jika berminat untuk mengembangkan media ini diharapkan membentuk tim sesuai dengan keahliannya masing-masing. Seperti dalam bidang keahlian pengetahuan tentang budaya daerah. Sehingga kualitas media yang dikembangkan dari sisi muatan materi bisa lebih mendalam dan bisa memaksimal waktu agar lebih efisien.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *Virtual museum 3d*, dapat menambahkan fitur-fitur yang lebih variatif lagi agar pengguna bisa lebih banyak mengeksplorasi pengetahuannya melalui media pembelajaran yang kita tawarkan.