

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI , DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Hasil penelitian pada Rancang Bangun Media Pembelajaran berbasis Android “MENATA” untuk mata pelajaran SBdP kelas Empat Sekolah Dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses rancang bangun media pembelajaran berbasis android “MENATA” untuk mata pelajaran SBdP kelas empat Sekolah Dasar dimulai dari tahap analisis agar produk media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, tujuan, dan materi pembelajaran. Selanjutnya dilakukan tahap *design* dimana tahap ini peneliti membuat spesifikasi produk, GBPM, diagram alur navigasi, dan desain tampilan *user interface*. Selanjutnya dilakukan pengembangan yang menggunakan *software Articulate Storyline* dan menpublishnya dalam format html untuk kemudian diubah menjadi format aplikasi android, pada tahap pengembangan peneliti juga melakukan validasi kelayakan produk kepada para ahli yang memberikan hasil persentase sebesar 95,8% dari ahli media dengan kategori “Sangat Layak”, 96,2% dari ahli materi dengan kategori “Sangat Layak”, dan 87,5% dari ahli bahasa. Keseluruhan hasil validasi tersebut diakumulasikan dan mendapat persentase sebesar 93,2% dengan kategori “Sangat Layak”. Dari hasil validasi tersebut peneliti melakukan revisi produk untuk kemudian diimplementasikan dan dievaluasi.
2. Respon guru dan siswa pada media pembelajaran berbasis android “MENATA” untuk mata pelajaran SBdP kelas empat Sekolah Dasar memperoleh persentase sebesar 95,8% dengan kategori “Sangat Layak”. Sementara itu dari respon siswa mencapai persentase sebesar 95,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Data tersebut membuktikan bahwa respon guru dan siswa sangat baik pada media pembelajaran berbasis android “MENATA”.

## 5.2 Implikasi

1. Media pembelajaran berbasis android “MENATA” dirancang sebagai salah satu solusi terhadap permasalahan terkait dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada materi gerak tari kreasi daerah.
2. Media pembelajaran berbasis android “MENATA” dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada pada kompetensi dasar kurikulum 2013 sehingga relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran berbasis android “MENATA” dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik minat siswa dalam mempelajari tarian daerah nusantara karena di dalamnya memuat multimedia interaktif dan desain yang sangat menarik.

## 5.3 Rekomendasi

1. Guru  
Diharapkan pengajar pendidikan sekolah dasar untuk menggunakan aplikasi MENATA sebagai salah satu media pembelajaran SBdP kelas empat pada materi tarian daerah nusantara.
2. Peneliti Selanjutnya  
Diharapkan peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kembali konten pada media yakni dengan menambahkan materi tarian lebih banyak, atau terfokus pada satu daerah/provinsi, menambahkan soal pada *quiz* evaluasi, menambahkan fitur *games* agar media menjadi lebih menarik, dan mempermudah proses instalasi aplikasi dengan mendaftarkan aplikasi ke dalam *Playstore*.