

## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Penelitian “ Pengembangan *E- Magazine* Pada Materi Mengenal Aneka Ragam Hias Nusantara Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” menggunakan metode *Design and Development* (D&D) yang terdiri dari tahap identifikasi masalah (*identify the problems*), tahap mendeskripsikan tujuan (*describe the objects*), tahap desain dan pengembangan produk (*design and develop the product*), tahap mengevaluasi hasil uji coba produk (*evaluate testing result*), dan tahap mengkomunikasikan hasil uji coba (*communicate the testing result* mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses rancangan media *E-Magazine* materi mengenal aneka ragam hias nusantara dimulai dari identifikasi masalah ( *identify the problems*) dengan tujuan mencari sumber informasi atau permasalahan yang ada dilapangan sebagai data awal yang diperlukan untuk menunjang pembuatan media *E-Magazine*.Selanjutnya tahap mendeskripsikan tujuan ( *describe the objectives*) pada tahap ini dijelaskan sebuah tujuan dalam mengembangkan media pada penelitian, Kemudian dilakukan desain produk pada tahap desain dan pengembangan produk (*design and development the product*) pada tahap ini peneliti membuat Garis Besar Program Media, tampilan tata letak (*layout*), dan *user interface*.
2. Proses pengembangan media *E-Magazine* materi mengenal aneka ragam hias nusantara dimulai dari peneliti melakukan pengembangan produk pada tahap desain dan pengembangan produk (*design and development the product*) pada tahap ini peneliti membuat media *E-Magazine* dengan bantuan aplikasi yang sudah ditentukan. Kemudian pada tahap uji coba produk (*test the product*) dilakukan uji kelayakan media *E-Magazine* kepada para ahli yaitu, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Mendapatkan perolehan skor dari ahli materi dengan persentase sebesar 94,2 % dengan kriteria sangat layak digunakan. Lalu berdasarkan validasi dari ahli bahasa mendapatkan perolehan skor dari ahli bahasa dengan persentase sebesar

92,8% dengan kriteria sangat layak digunakan. Selanjutnya, validasi dari ahli media mendapatkan perolehan skor dengan persentase sebesar 90,7% dengan kriteria sangat layak digunakan. Rekapitulasi nilai yang didapatkan adalah dengan persentase rata-rata sebesar 92,5%. Maka hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Dilanjutkan dengan melakukan perbaikan sesuai dengan masukan dari para ahli sebelum dilakukan uji coba.

3. Respon guru dan siswa pada uji coba media *E-Magazine* materi mengenal aneka ragam hias nusantara penilaian didapatkan dari hasil angket respon serta saran guru dan siswa. Pengguna diantaranya satu guru yang merupakan wali kelas V SDN Cibiru 06, serta siswa berjumlah 20 orang yang merupakan siswa kelas V di SDN Cibiru 06. Mengenai respon pengguna pada media *E-Magazine*, Respon Guru mendapatkan persentase sebesar 93,1%. dan respon siswa mendapatkan persentase sebesar 93,8%, keduanya termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”

Berdasarkan penjelasan dari poin diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Media *E-Magazine* Mengenal Aneka Ragam Hias Nusantara sangat layak digunakan untuk pembelajaran SBDP Kelas V Sekolah Dasar.

## 5.2 Implikasi

Adapula implikasi yang dihasilkan dari penelitian desain dan pengembangan media *E-Magazine* Mengenal Aneka Ragam Hias Nusantara ini adalah sebagai berikut:

1. Media *E-Magazine* Mengenal Aneka Ragam Hias Nusantara dapat digunakan menjadi penambah variasi media pembelajaran SBDP di Kelas V Sekolah Dasar.
2. Media *E-Magazine* Mengenal Aneka Ragam Hias Nusantara dapat menjadi media pembelajaran yang fleksibel, dapat diakses dimanapun dan kapanpun.
3. Media *E-Magazine* Mengenal Aneka Ragam Hias Nusantara mampu membuat siswa menyadari akan kekayaan warisan budaya Indonesia salah satunya yaitu macam motif ragam hias di Indonesia, hal ini dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air dan sikap apresiasi terhadap kekayaan budaya Indonesia.
4. Media *E-Magazine* Mengenal Aneka Ragam Hias Nusantara yang telah dikembangkan telah mendapatkan penilaian yang sangat baik dari para ahli dan

pengguna yaitu guru dan siswa sehingga media *E-Magazine* sangat layak digunakan oleh siswa kelas V Sekolah Dasar.

#### 4.3 Rekomendasi

Adapula rekomendasi yang dihasilkan dari penelitian desain dan pengembangan media *E-Magazine* Mengenal Aneka Ragam Hias Nusantara ini adalah sebagai berikut:

1. Kepada pihak yang akan mengembangkan media pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar, sebaiknya membuat media yang menarik dan variatif, Penggunaan media *E-Magazine* materi mengenal ragam hias nusantara ini dapat menjadi alternatif untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas V Sekolah Dasar.
2. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian untuk mengetahui keefektifan media *E-Magazine* materi mengenal aneka ragam hias nusantara ini dengan sampel yang lebih banyak agar dapat digunakan oleh siswa di seluruh wilayah Indonesia.
3. Kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan pengembangan media *E-Magazine* diharapkan dapat membuat media lebih optimal dengan mengintegrasikan unsur media yang lebih variatif dan mempertimbangkan kelemahan yang ada pada media *E-magazine* ini.