

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah dianalisis dan merujuk pada pertanyaan penelitian yang terdapat pada rumusan masalah, maka diperoleh kesimpulan penelitian sebagai berikut.

1. Rancangan media aplikasi ASIK RITME (Alat Musik Ritmis dan Melodis) berbasis *augmented reality* pada pembelajaran SBdP di kelas III Sekolah Dasar ini melalui tahapan metode *Design & Development (D&D)* dengan model ADDIE. Tahapan analisis yang dilakukan ialah analisis konten, analisis karakteristik pengguna yaitu peserta didik kelas III Sekolah Dasar, analisis kebutuhan perangkat lunak (*software*), analisis kebutuhan perangkat keras (*hardware*), analisis *smartphone* pengguna, dan analisis kebutuhan cetak kartu *marker*. Selanjutnya, pada tahap desain dibuat rancangan produk media aplikasi ASIK RITME (Alat Musik Ritmis dan Melodis) berbasis *augmented reality* yang meliputi penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM), *flowchart*, *story board*, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), visual 2D, desain *user interface* aplikasi dan kartu *marker*, visual 3D, serta audio. Setelah itu, dilaksanakan tahap pengembangan yang melalui proses pembuatan *database*, program/aplikasi, hingga penerbitan/*publishing*. Berikutnya, tahap implementasi yang diawali dengan tes awal hingga uji coba produk pada pengguna (peserta didik dan guru kelas III SD). Selanjutnya, dilakukan tahap evaluasi yaitu tahap pemberian tes evaluasi, penilaian respon terhadap media pembelajaran pada peserta didik dan guru sebagai pengguna, serta melakukan evaluasi atas saran dari para ahli dan pengguna.
2. Penilaian uji kelayakan media aplikasi ASIK RITME (Alat Musik Ritmis dan Melodis) berbasis *augmented reality* pada pembelajaran SBdP kelas III Sekolah Dasar dilaksanakan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa melalui kuesioner validasi. Secara keseluruhan, hasil penilaian dari para ahli terhadap media aplikasi ASIK RITME (Alat Musik Ritmis dan Melodis) berbasis *augmented reality* memperoleh hasil skor persentase dengan rata-rata

93,75% yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini termasuk dalam kategori “Layak” untuk diimplementasikan pada pembelajaran SBdP di kelas III Sekolah Dasar.

3. Penilaian respon pengguna media pembelajaran dilakukan oleh satu orang guru kelas III dan 24 orang peserta didik kelas III di SDN Sukamaju 3 Cilodong. Hasil penilaian yang diberikan oleh guru sebagai pengguna media pembelajaran memperoleh skor persentase sebesar 100% yang mengartikan bahwa media aplikasi ASIK RITME “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian hasil penilaian yang diberikan oleh peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran mendapatkan skor persentase sebesar 97,67% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun saran yang didapatkan dari pengguna ialah menyeimbangkan ukuran setiap alat musik agar tidak ada yang terlalu besar ataupun terlalu kecil dan aplikasi ini dapat disebarluaskan pada *play store* agar bisa banyak yang memperoleh manfaat dengan belajar menggunakan media aplikasi ini.
4. Hasil belajar peserta didik pada tes awal (sebelum penerapan media pembelajaran) mendapatkan hasil rata-rata nilai peserta didik sebesar 75,4. Setelah diimplementasikannya media aplikasi ASIK RITME (Alat Musik Ritmis dan Melodis) berbasis *augmented reality*, hasil belajar peserta didik pada tes evaluasi memperoleh hasil rata-rata nilai peserta didik sebesar 94,5. Berdasarkan hasil nilai tersebut, mengindikasikan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik mengalami peningkatan pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi alat musik ritmis dan melodis.

5.2 Implikasi

Berikut ini merupakan implikasi dari media aplikasi ASIK RITME (Alat Musik Ritmis dan Melodis) berbasis *augmented reality* yang dikembangkan dalam penelitian ini.

1. Media aplikasi ASIK RITME (Alat Musik Ritmis dan Melodis) berbasis *augmented reality* dapat diimplementasikan pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi alat musik ritmis dan melodis kelas III SD.

2. Media aplikasi ASIK RITME (Alat Musik Ritmis dan Melodis) berbasis *augmented reality* memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi terkait alat musik ritmis dan melodis.
3. Media aplikasi ASIK RITME (Alat Musik Ritmis dan Melodis) berbasis *augmented reality* ini bersifat fleksibel, artinya dapat digunakan oleh pengguna kapan pun dan dimana pun.

5.3 Rekomendasi

Berikut ini rekomendasi peneliti terhadap hasil penelitian pengembangan media aplikasi ASIK RITME (Alat Musik Ritmis dan Melodis) berbasis *augmented reality*, diantaranya:

1. Bagi peneliti yang berminat untuk mengembangkan media serupa diharapkan mempersiapkan segala persiapan lebih awal, yang meliputi materi, objek 3D, dan aset-aset lainnya yang diperlukan, serta diharapkan memiliki kemampuan mendesain dan mengembangkan media aplikasi karena proses yang dilalui menghabiskan waktu yang cukup panjang dan tahapan yang kompleks.
2. Bagi peneliti yang berminat untuk mengembangkan media serupa diharapkan menggunakan *software* pengembang yang mendukung untuk menghindari kendala saat proses pengembangan serta menggunakan alat evaluasi yang lebih menarik dan interaktif.
3. Bagi para pendidik, media aplikasi yang dikembangkan ini diharapkan mampu dijadikan salah satu variasi media pembelajaran yang digunakan pada proses belajar mengajar.