

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan dari penelitian ini yang dibahas pada bab IV, kesimpulan secara umum yaitu media pembelajaran *Healing Maps* dapat dikembangkan pada materi penjernihan air sederhana. Berikut di bawah ini merupakan kesimpulan rinci berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

5.1.1 Pengembangan media *Healing Maps* untuk siswa kelas 4 SD pada materi penjernihan air sederhana, setelah melalui enam tahapan yaitu identifikasi masalah (*Identify the problem*), mendeskripsikan masalah (*Describe the objective*), Desain dan pengembangan (*desain and develop the artifact*), Uji coba produk (*Test the artifact*), Evaluasi hasil uji coba (*Evaluate testing result*), Mengkomunikasikan hasil uji coba (*Communicate the testing result*). Media *Healing Maps* merupakan media untuk pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar di kelas 4 yaitu Melakukan kegiatan Upaya pelestarian sumber daya alam bersama warga masyarakat di lingkungan sekitar. dan pada tahap uji coba produk kepada validator semua aspek media yang dikembangkan diperoleh hasil sebesar 88% dari segi materi dan 95% dari segi desain, kebahasaan, dan audio artinya dapat dikatakan “Sangat Valid, tanpa ada revisi”. Pengembangan media *Healing Maps* dapat memberikan kebaruan bagi sekolah dan dapat mengatasi masalah penelitian yang berkaitan dengan media digital yang masih kurang diterapkan di sekolah dasar.

5.1.2 Hasil Implementasi media *Healing Maps* untuk siswa kelas 4 SD pada materi penjernihan air sederhana setelah melalui tahap analisis penilaian oleh observer dan mendapatkan hasil sebesar 91%, Maka disimpulkan bahwa media *Healing Maps* pada penerapannya berhasil dilakukan dengan memperhatikan indikator media pembelajaran yaitu kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, mendukung isi pembelajaran, akses menggunakan

media, praktis dan luwes, keterampilan guru dalam menggunakan, dan kesesuaian dengan tingkat berpikir siswa dilihat dari proses melakukan percobaan penjernihan air sederhana.

## 5.2 Implikasi

Penelitian yang telah dilakukan merupakan sebuah pengembangan media berdasarkan hasil data yang diperoleh, dan ditujukan kepada lingkungan Pendidikan sebagai sarana inovasi kegiatan pembelajaran dan refleksi. Penelitian ini memiliki implikasi yang bermanfaat bagi pihak sekolah seperti siswa diantaranya dapat lebih menjaga lingkungannya karena berdasarkan pelaksanaan penelitian ini siswa mempelajari manfaat sumber daya alam yang ada di sekitarnya, selanjutnya juga siswa lebih mengenal daerahnya seperti tempat wisata yang ada di daerah, makanan khas daerah, Sejarah yang ada di daerah. Sementara guru, peneliti disini membagikan cara untuk membuat media digital dan para guru dapat mengembangkan media baru lainnya sesuai kebutuhan materi pembelajaran. Untuk sekolah, menjadi lebih menerapkan digitalisasi Pendidikan di sekolah.

Kegiatan penerapan media *Healing Maps* kepada siswa dapat menambah hal baru dalam proses belajar di kelas 4. Dengan menggunakan media *Healing Maps* siswa dapat melakukan percobaan penjernihan air sederhana secara berkelompok untuk menjadikan pribadi yang memiliki sikap kerja sama yang baik, kemudian kreatif karena media ini dikaitkan dengan pembelajaran kontekstual atau dilaksanakan sesuai kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Pada saat menggunakan media *Healing Maps* siswa menjadi interaktif, semangat, termotivasi, kolaboratif, dan memiliki sikap bangga terhadap budaya daerah. Namun, pada implikasinya tetap fasilitas yang dimiliki oleh siswa harus diperhatikan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat dikatakan bahwa media *Healing Maps* dapat di kembangkan dengan baik pada penerapannya dengan muatan materi sumber daya alam di lingkungan sekitar yaitu penjernihan air sederhana yang mana ini dapat dengan mudah diakses oleh siswa dan pada percobaan eksperimennya pun sangat mudah untuk menemukan bahan-bahan alam. Selain itu, berdasarkan penelitian ini guru akan lebih variative lagi dalam menciptakan

suasana belajar yang menarik, karena siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang menarik, maka minat belajar, dan motivasi belajarnya juga meningkat.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diberikan, dilakukan, dan diterapkan diantaranya kepada pihak berikut ini :

#### **1.6.1 Bagi Sekolah**

Pada realitanya sesuai hasil penelitian bahwa pelaksanaan penelitian ini harus membutuhkan banyak fasilitas digital seperti infocus, speaker, tab yang disediakan di sekolah. Dikarenakan lokasi penelitian yang memang permasalahannya adalah hal tersebut maka peneliti pun memanfaatkan fasilitas yang dimiliki oleh siswa yaitu *smartphone* agar dapat dipelajari kembali di rumah masing-masing. Maka dari itu, perlu adanya tambahan sarana dan prasarana untuk kegiatan pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman juga bahwa teknologi itu sangat penting dan signifikan dimana mudah digunakan dan fleksibel tentu dapat memberikan manfaat yang lebih bagi sekolah.

#### **5.3.2 Bagi Guru**

Pada pelaksanaan penelitian dari mediana sendiri masih belum dikatakan sempurna 100% diantaranya petunjuk penggunaan yang masih belum jelas tertera di dalam media, maka penelitian ini membutuhkan jasa guru karena peneliti hanya mengembangkan media saja, maka dari itu guru harus mempunyai keterampilan dalam menggunakan media atau teknologi lainnya agar dapat membantu berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan baik. Kemudian, pada pelaksanaannya media *Healing Maps* dipadukan dengan pembelajaran kontekstual dan percobaan atau eksperimen. Maka dari itu, untuk selanjutnya dapat lebih optimal kembali dan disesuaikan dengan keadaan lingkungan siswa. Cara penyampaian pembelajaran menggunakan media ini harus jelas karena masih belum terdapat tata cara penggunaan, yang memang konsepnya adalah sambil

belajar sambil melakukan, jadi terkait tata cara penggunaan masih menggunakan metode ceramah kepada siswa

### **5.3.3 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Healing Maps* pada materi penjernihan air sederhana, masih harus dioptimalkan kembali diantaranya dari segi keruntutan materi penjernihan air, kemudian segi kompleksitas aplikasi yang masih terdapat *watermark*, maka diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi yang berdiri sendiri tanpa bantuan aplikasi lain, karena proses penginstalan yang cukup lama. Kemudian diharapkan juga untuk peneliti selanjutnya dalam pemilihan bahan alam yang digunakan pada proses penjernihan air lebih banyak lagi dan menemukan temuan baru atau dapat menciptakan alat fisiknya berupa alat penjernihan air tetapi berupa aplikasi namun karena ini kaitanya dengan budaya, maka harus dilakukan percobaan sebagai bukti bahwa siswa dapat memahami apa yang telah dipelajari pada media *Healing Maps*.