

## **BAB V**

### **SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan di bab sebelumnya, maka diperoleh simpulan:

1. Desain media pembelajaran digital dirancang dengan menggunakan komponen-komponen yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran digital interaktif, yakni judul, *prompt*, tujuan, petunjuk penggunaan, stimulasi prioritas pengetahuan, inisial kontrol, pertanyaan dan respon, dan evaluasi.
2. Pengembangan awal yang peneliti rancang menghasilkan media pembelajaran digital yang dinamakan aplikasi ACIL untuk mendorong kesadaran lingkungan pada siswa yang diterapkan dalam mode “Jelajah”. Penggunaan model simulasi dalam mode “Jelajah” diarahkan peneliti untuk melibatkan perasaan siswa dalam melihat, berfikir, dan menganalisis kondisi lingkungan disekitarnya. Hasil pengembangan awal berupa file aplikasi yang dapat diinstal melalui perangkat *smartphone* android.
3. Hasil validasi oleh para ahli pada media pembelajaran digital yang dirancang oleh peneliti menunjukkan skor 96.65%. Penilaian ini menjadikan produk media digital interaktif yang peneliti rancang “Sangat Baik” dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian ahli menunjukkan media dapat mendukung kesadaran lingkungan siswa yang disajikan pada mode “jelajah” sudah berbasis konstruktivisme dan inquiry. Dimana siswa terlibat aktif dalam menuliskan ide dan melakukan simulasi.
4. Hasil pengembangan akhir media pembelajaran digital yang peneliti rancang merupakan perbaikan pada media yang peneliti susun berdasarkan saran perbaikan dari para ahli. Saran perbaikan diberikan oleh ahli pembelajaran dan ahli materi.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan, yakni:

1. Media pembelajaran digital interaktif berupa aplikasi ACIL hanya terbatas pada materi sumber daya alam saja. Untuk penelitian lebih lanjut pengembangan materi dapat dikaitkan dengan pembelajaran lainnya sehingga sajian materi lebih bersifat tematik.
2. Media pembelajaran yang peneliti rancang bersifat terbatas, penggunaannya cenderung hanya digunakan dalam satu kali pembelajaran. Untuk dijadikan pertimbangan, aplikasi dapat dibuat ber-seri atau kontennya memiliki pilihan pembelajaran yang lebih bervariasi.
3. Dalam pengembangan media, peneliti hanya menggunakan evaluasi berupa pilihan ganda saja. Akan lebih baik jika evaluasi dalam aplikasi pembelajaran juga memuat mode permainan untuk memberikan variasi pada konten aplikasi.

## **C. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil simpulan dan saran yang telah dipaparkan oleh peneliti, adapun rekomendasi yang dapat disampaikan, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran digital interaktif berupa aplikasi ACIL dapat digunakan secara mandiri oleh siswa
2. Kepada pendidik dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif untuk memberikan pembelajaran yang berkesan bagi siswa.
3. Peneliti selanjutnya, hendaknya mempertimbangkan terkait aspek-aspek yang dapat mendorong rasa keingintahuan, minat dan motivasi belajar siswa dalam melakukan pengembangan media pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang disampaikan tidak hanya menyentuh ranah kognitif saja, melainkan dapat menyentuh ranah afektif dan psikomotor siswa..