

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan oleh peneliti pada bab sebelumnya, maka dapat diperoleh simpulan, implikasi dan saran sebagai berikut:

5.1 Simpulan

- 5.1.1 Pengembangan media pembelajaran teka-teki si elmu dilakukan dengan menggunakan perancangan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*). Adapun materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini berbasis kepada aspek keterampilan pemecahan masalah yang akan dilakukan melalui wisata edukasi. Sehingga, media yang dikembangkan menjadi salah satu variasi media penunjang dalam wisata edukasi baik untuk sumber informasi, pedoman, atau alat evaluasi.
- 5.1.2 Media pembelajaran teka-teki si elmu dinilai oleh para *expert judgment* untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Para *expert judgment* tersebut di antaranya ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil kelayakan media ini menghasilkan akumulasi persentase 81,47% dengan kriteria “Sangat Layak” digunakan. Kelayakan tersebut diperoleh dari setiap cakupan indikator-indikator yang ditentukan dari setiap *expert judgment*.
- 5.1.3 Berdasarkan hasil implementasi di lapangan, penelitian ini mendapat sebuah respon yang berasal dari anak dan pengelola (*tour guide*). Responden anak terdiri dari 5 orang anak usia 5-6 tahun yang telah mengikuti kegiatan wisata edukasi di Sundial. Semua anak senang menggunakan media teka-teki si elmu karena memiliki banyak prototipe yang disukai. Anak dapat menggunakan media tanpa merasa terbebani dan memahami penjelasan atau arahan yang diberikan. Proses keterampilan pemecahan masalah pada anak berjalan baik berdasarkan kemampuan anak menyelesaikan media tersebut. Adapun responden dari pengelola berjumlah 4 orang dengan akumulasi respon mendapat tanggapan yang positif. Hal tersebut merupakan sesuatu yang baru bagi para *tour guide* sehingga mereka memberi masukan untuk memperluas pengembangan media.

5.2 Implikasi

Berdasarkan data temuan dan hasil penelitian yang telah diuraikan oleh peneliti pada bab sebelumnya, terdapat implikasi sebagai berikut:

- 5.2.1 Media pembelajaran teka-teki si elmu dapat memfasilitasi perkembangan *problem solving* anak dengan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah seperti mengamati/observasi (*observation*), mengumpulkan data dan informasi (*collecting*), mengolah informasi (*analyze*), dan mengkomunikasikan informasi (*communicating*).
- 5.2.2 Media pembelajaran teka-teki si elmu mampu menarik perhatian dan minat anak dalam menggunakan media tersebut. Hal ini karena media dikembangkan secara kontekstual, anak memiliki peran utama dalam menyelesaikan buku tersebut. Konsep teka-teki yang dipilih juga menstimulus rasa ingin tahu anak. Sehingga anak selalu *excited* mengikuti setiap tahapan.
- 5.2.3 Media pembelajaran teka-teki si elmu dapat menjadi rekomendasi guru dalam mempersiapkan dan menyampaikan materi agar tersampaikan secara sederhana. Media tersebut juga bisa dijadikan alat evaluasi untuk mengukur ketercapaian materi yang didapat anak dengan tujuan yang dirumuskan.
- 5.2.4 Media pembelajaran teka-teki si elmu menjadi penambah variasi media yang digunakan dalam kegiatan wisata edukasi di Sundial.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran atau rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai bahan masukan yaitu:

- 5.3.1 Kepada pihak pengelola Puspa IPTEK Sundial dan pihak sekolah untuk menggunakan media teka-teki si elmu ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan wisata edukasi anak usia dini.
- 5.3.2 Kepada pihak-pihak yang akan mengembangkan media pembelajaran khususnya pada keterampilan pemecahan masalah, peneliti merekomendasikan untuk melakukan penelitian dengan materi yang lebih bervariasi yang disesuaikan dengan kebutuhan anak berdasarkan standar pencapaian perkembangan anak

Sari Nurpadillah, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SI ELMU UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING ANAK MELALUI WISATA EDUKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 5.3.3 Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk mengembangkan kembali media pembelajaran ini diharapkan sudah lebih ahli dalam mengoperasikan aplikasi editing agar kualitas desain media lebih maksimal. Pengembangan media ini juga dapat dikembangkan berdasarkan aspek perkembangan lainnya yang sesuai dengan tempat wisata edukasi yang dipilih (kontekstual).
- 5.3.4 Kepada peneliti yang hendak melakukan penelitian pada aspek *problem solving* atau kemampuan pemecahan masalah untuk anak usia dini, media teka-teki si elmu dapat dijadikan sebagai bagian dari *treatment* dalam upaya memfasilitasi perkembangan aspek *problem solving* dengan skala penerapan lebih luas untuk mengetahui keefektifan media tersebut.