

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan berupa produk media pembelajaran *Aku Tahu Budayaku Bersama Si Cepot* dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan media pembelajaran berbasis kebudayaan daerah melalui wisata edukasi dilakukan dengan menggunakan model ADDIE dimulai dari tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Perancangan media pembelajaran ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran di tempat wisata edukasi yang di dalam medianya memuat aspek budaya (cipta, rasa, dan karsa) dan aspek perkembangan anak dengan tujuan agar anak dapat menginternalisasikan nilai-nilai budaya yang terdapat di tempat wisata dengan aktivitas yang anak kerjakan dan lakukan agar anak memiliki rasa cinta tanah air untuk melestarikan kebudayaan daerah.
2. Hasil uji kelayakan pengembangan media *Aku Tahu Budayaku* berbasis kebudayaan daerah Jawa Barat melalui wisata edukasi Saung Angklung Udjo dari para ahli meliputi ahli media, ahli konten, dan ahli pembelajaran. Hasil uji kelayakan dari para ahli menghasilkan kriteria penilaian “Sangat Layak” dari segi media, konten dan pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran ini didasarkan atas ketentuan aspek dan indikator penilaian yang telah ditentukan untuk para ahli.
3. Respon atau tanggapan terkait media pembelajaran berbasis kebudayaan daerah melalui wisata edukasi dari pengunjung meliputi anak dan pendamping (pendidik/orangtua), serta pengelola. Hasil uji coba media pembelajaran dilakukan secara terbatas kepada lima orang anak usia 5-6 tahun dengan wawancara menunjukkan hasil bahwa anak menyukai dan ingin memiliki media pembelajaran. Respon pendamping dan pengelola memperoleh respon penilaian “Sangat Setuju” yang menunjukkan bahwa media yang telah dirancang memiliki kebergunaan.

Kebergunaan media pembelajaran ini didasarkan atas ketentuan aspek dan indikator respon penilaian untuk pendamping dan pengelola.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Aku Tahu Budayaku Bersama Si Cepot* berbasis kebudayaan daerah melalui wisata edukasi. Implikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Aku Tahu Budayaku Bersama Si Cepot* berbasis kebudayaan daerah melalui wisata edukasi layak dipertimbangkan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diluar kelas (wisata edukasi).
2. Media pembelajaran *Aku Tahu Budayaku Bersama Si Cepot* berbasis kebudayaan daerah melalui wisata edukasi mampu mengembangkan aspek budaya (cipta, rasa, dan karsa) dan aspek perkembangan anak. Hal ini dikarenakan isian media pembelajaran *Aku Tahu Budayaku Bersama Si Cepot* disisipkan dengan pengembangan aspek budaya (cipta, rasa, dan karsa) dan aspek perkembangan anak. Anak juga tidak hanya mengenali tetapi mendapatkan pembelajaran kebudayaan melalui aktivitas yang anak kerjakan dan lakukan.
3. Media pembelajaran *Aku Tahu Budayaku Bersama Si Cepot* berbasis kebudayaan daerah melalui wisata edukasi dapat menjadi penambah variasi media pembelajaran berupa buku panduan di tempat wisata edukasi Saung Angklung Udjo.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Aku Tahu Budayaku Bersama Si Cepot* berbasis kebudayaan daerah melalui wisata edukasi. Peneliti memberikan rekomendasi terkait pengembangan media pembelajaran ini yang perlu diperhatikan baik oleh peneliti sendiri, peneliti selanjutnya, maupun pihak-pihak yang berminat dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis kebudayaan daerah melalui wisata edukasi, diantaranya:

1. Kepada pengelola, pendidik, dan orangtua untuk dapat menggunakan media pembelajaran berbasis kebudayaan daerah melalui wisata edukasi ini sebagai salah

satu alternatif media pembelajaran berupa buku panduan dalam melakukan wisata edukasi.

2. Kepada pihak-pihak yang akan mengembangkan media pembelajaran melalui wisata edukasi. Khususnya pada pengembangan aspek budaya (cipta, rasa, dan karsa) dan aspek perkembangan anak. Peneliti merekomendasikan untuk melakukan penelitian dengan materi yang lebih bervariasi dengan kebutuhan anak usia dini.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat kembali untuk mengembangkan media pembelajaran ini diharapkan dapat menguasai atau ahli dengan beberapa aplikasi pendukung yang dapat membuat kualitas media yang dikembangkan lebih maksimal. Peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk menentukan aspek atau variabel lain dengan menyesuaikan tempat wisata yang akan dijadikan tempat penelitian.