

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah peneliti deskripsi kan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media Diorama Permasalahan Sampah dan Dampak Lingkungannya, hasil validasi ahli dan hasil implementasi adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media Diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang permasalahan sampah dan dampak lingkungannya menggunakan metode D&D (*Design and Development*) dengan model ADDIE. Tahap analisis dilakukan setelah melakukan observasi secara langsung di sekolah dan melakukan wawancara kepada guru terkait. Kemudian peneliti menyusun Garis Besar Program Media (GBPM) dan membuat desain serta media yang telah akan dikembangkan. Proses desain hingga pengembangan berjalan melalui beberapa tahap yakni pembuatan tempat media diorama, pembuatan objek-objek media diorama, meletakkan objek-objek media diorama, pemasangan nama dan pembuatan buku panduan yang berisi materi serta penggunaan media diorama,
2. Hasil validasi media Diorama dari ahli materi pembelajaran mendapatkan nilai dengan kategori “Sangat Baik” dengan skor perolehan sebesar 97,9%. Sedangkan untuk ahli media mendapatkan hasil penilaian dengan kategori “Sangat Baik” dengan Skor perolehan sebesar 93,83%. Dengan hasil keseluruhan sebesar 95,86% dengan interpretasi “Sangat Baik”. Terdapat beberapa catatan perbaikan sehingga tetap harus dilakukan perbaikan. Hal tersebut merepresentasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat Baik dan dapat digunakan untuk diimplementasikan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan melalui beberapa tahap yaitu *pretest*, uji coba media diorama dan *posttest*. Hasil yang didapat terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari aspek kognitif. Dengan melihat rata-rata hasil belajar peserta didik yang pada tahap *pretest* sebesar 67,3 meningkat menjadi 92,7 pada tahap *posttest*. Setelah itu dilakukan uji

efektivitas Diorama dengan menggunakan uji *N-gain* hasil perhitungan rata-rata *N-gain score* bernilai 77,14% yang dalam kategori efektivitas dari *N-gain* menurut (Arikunto, 1999) apabila lebih dari 76% dinyatakan dengan kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media diorama yang dikembangkan peneliti terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan.

5.2 Rekomendasi

Penelitian ini tentu jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti memberikan beberapa rekomendasi untuk pihak-pihak terkait diantaranya:

1. Rekomendasi bagi peserta didik,

Bagi Peserta didik media diorama serta buku panduannya ini dapat digunakan pada saat pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami secara konkret mengenai permasalahan sampah dan dampak lingkungannya. Dengan hal tersebut diharapkan tumbuh kesadaran dari diri seorang peserta didik untuk menjaga lingkungannya serta peningkatan hasil belajarnya.

2. Rekomendasi bagi guru

Penelitian pengembangan media pembelajaran Diorama ini dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran khususnya materi permasalahan sampah untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang permasalahan sampah dan dampak lingkungannya.

3. Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya

Media diorama yang telah dikembangkan sudah sesuai tahapan penelitian yang dibuat untuk menghasilkan produk yang terbaik dan layak pakai, namun ada yang perlu dipertimbangkan kembali untuk penelitian lain mengembangkan produk ini diantaranya

- a) Sebaiknya media ini dapat disimpan dan dirawat di tempat yang aman sehingga media ini akan dapat digunakan secara berulang-ulang.
- b) Media diorama ini dapat dikembangkan secara rinci, luas dan mendalam. Sehingga dalam penerapannya peserta didik lebih dapat memahami serta menangani permasalahan lingkungan yang ada di sekitarnya dan membuat hasil belajarnya meningkat.

Robbiyanto, 2023

Pengembangan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar tentang Permasalahan Sampah dan Dampak Lingkungannya.
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- c) Pada tahap perancangan buku panduan dan media diorama dilengkapi *scan barcode* agar terdapat adaptasi digital di dalam pembelajarannya.
- d) Pada tahap implementasi, peneliti hanya menggunakan uji ahli dan kelompok kecil saja, diharapkan setelah ke uji kelompok kecil peneliti selanjutnya dapat melakukan uji lapangan.
- e) Metode penelitian tahap evaluasi, peneliti hanya melakukan evaluasi secara formatif tidak menggunakan evaluasi sumatif, diharapkan penelitian selanjutnya dapat melengkapi tahap evaluasi ini.