

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

#### **A. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Kevalidan pengembangan media “PATAYA” (Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi) berbasis kearifan lokal valid atau layak digunakan pada proses pembelajaran dikelas. Hasil uji validasi ahli media mendapat skor 88%. Sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 84%. Berdasarkan jumlah akhir dari ahli media dan ahli materi diperoleh presentase 86% yang berarti media “PATAYA” (Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi) berbasis kearifan lokal menunjukkan kriteria sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan dan siap untuk di terapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kepraktisan pengembangan media “PATAYA” (Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi) berbasis kearifan lokal praktis digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil analisis angket kepraktisan yang didapatkan dari angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru memperoleh presentasi skor 85%, skor tersebut masuk pada rentang 81,00% - 100,00% dengan kriteria validitas sangat praktis, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. Sedangkan angket respon siswa dari uji coba terbatas memperoleh presentase

skor 81%, pada uji coba lapangan memperoleh persentase skor 86% terletak pada rentang persentase ketuntasan 81% - 100% kriteria sangat praktis, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan.

Keefektifan dari media "PATAYA" (Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi) berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV sekolah dasar ini dinyatakan efektif. Keefektifan didapat dilakukan uji coba terbatas (6 siswa) menunjukkan persentase 82,5%. Sedangkan uji coba lapangan (26 siswa) menunjukkan skor 84%. Sehingga rata-rata siswa telah memperoleh nilai  $\geq 75$  (KKM). Hal tersebut menunjukkan rentang ketuntasan berada pada 81,00% - 100% dengan kategori sangat efektif digunakan dalam pembelajaran dan media "PATAYA" (Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi) berbasis kearifan lokal ini bisa diberbagai sekolah pada jenjang sekolah dasar kelas IV.

## **B. Implikasi**

Implikasi merupakan suatu dampak yang ada dari penerapan media yang dikembangkan khususnya pada penelitian ini yaitu pengembangan media "PATAYA" (Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi) berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditemukan implikasi secara teoritis dan praktis, yaitu:

### **1. Implikasi Teoritis**

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada SDN Mangundikaran 2 berupa pengembangan media "PATAYA" (Menggali

pengetahuan baru yang terdapat pada teks) berbasis kearifan lokal sangat berpengaruh terhadap minat dan keefektifan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata siswa kelas IV SDN Mangundikaran 2 diatas KKM.

## 2. Implikasi Praktis

- a. Bagi guru, media “PATAYA” (Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi) berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai pendamping dalam pembelajaran.
- b. Bagi siswa, media “PATAYA” (Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi) berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan minat dan keefektifan siswa dalam pembelajaran.
- c. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan inovasi yang lebih kreatif.

## C. Saran

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti ditunjukkan kepada beberapa pihak yaitu:

### 1. Untuk Kepala Sekolah

Saran yang diberikan untuk pihak sekolah yaitu produk pengembangan ini dapat dijadikan alternatif media pada saat pembelajaran materi menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri kelas IV Sekolah Dasar.

## 2. Untuk Guru

Saran dari peneliti yaitu agar guru menggunakan media yang menarik dan bervariasi dengan mengcover media jadi bentuk permainan untuk meningkatkan keefektifan siswa selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dan siswa antusias untuk mengikuti pembelajaran hingga akhir jam pembelajaran usai

## 3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Saran dari peneliti untuk peneliti selanjutnya adalah agar dapat lebih mengembangkan bahan ajar berbasis media kearifan lokal lainnya yang lebih menarik, mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar dan sesuai dengan perkembangan teknologi di tahun penelitian yang akan di lakukan.