

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, analisis data serta pembahasan yang telah dilakukan diperoleh beberapa simpulan, antara lain:

1. Media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan Camtasia Studio yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran PKn subtema Indonesiaku, Bangsa yang Berbudaya pada kelas V SD Nasrani 2 Medan. Kelayakan produk media yang dikembangkan dapat dilihat dari kualitas teknis maupun isi (*content*) yang telah divalidasi ahli media, ahli materi maupun dari hasil ujicoba lapangan. Hasil validasi ahli media, ahli materi dan hasil ujicoba lapangan (perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar) diperoleh bahwa produk media yang dikembangkan layak digunakan dengan kategori baik.
2. Produk media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Camtasia Studio yang dikembangkan juga efektif digunakan pada pembelajaran PKn subtema Indonesiaku, Bangsa yang Berbudaya pada kelas V SD Nasrani 2 Medan. Keefektifan produk media yang dikembangkan dibuktikan dari hasil uji-t dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 23,490 dan nilai probabilitas (Sig) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Besarnya efektivitas penerapan produk media yang dikembangkan yaitu sebesar 76,5% atau dengan kata lain penerapan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Camtasia Studio yang dikembangkan sebesar 76,5% efektif digunakan untuk meningkatkan hasil

belajar siswa pada pembelajaran PKn subtema Indonesiaku, Bangsa yang Berbudaya di kelas V SD Nasrani 2 Medan.

## 5.2. Implikasi

Penggunaan media pembelajaran pada tingkat SD merupakan hal yang penting, mengingat bahwa usia siswa SD termasuk dalam tahapan operasional konkret yang mulai berpikir logis terhadap obyek yang konkret, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berpikir siswa secara mandiri.

Hasil penelitian menemukan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Camtasia Studio yang dikembangkan sudah layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran PKn subtema Indonesiaku, Bangsa yang Berbudaya kelas V SD. Temuan penelitian ini membawa implikasi bahwa untuk menciptakan proses pembelajaran PKn yang menyenangkan dan bermakna pada siswa tingkat SD, haruslah diawali dengan mengembangkan berbagai media pembelajaran yang inovatif serta dapat menarik perhatian dan minat siswa terhadap materi yang dipelajari. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *software* Camtasia Studio.

Media Camtasia Studio saat ini sudah mulai banyak dikembangkan dan digunakan di sekolah dan tergolong audio-visual yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk melihat, mendengar dan mengetahui materi yang disajikan. Melalui bantuan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan Camtasia Studio, siswa jadi lebih tertarik dan merasa semangat

dalam belajar, lebih konsentrasi (fokus) sehingga materi yang diajarkan kepada siswa lebih mudah dicerna, dipahami dan diingat oleh siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat mengurangi verbalisme dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai pendidik yang profesional guru hendaknya membekali diri lebih baik lagi dalam memanfaatkan dan mengembangkan berbagai media pembelajaran agar suasana belajar lebih menyenangkan tanpa mengurangi esensi dari materi pelajaran yang sedang disampaikan.

### 5.3. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian dan pengembangan ini disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang bersifat teoritik karenanya diharapkan guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi PKn kepada siswa dengan menggunakan metode caramah dan pemberian tugas, tetapi juga perlunya penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam proses pembelajaran sebagai alternatif untuk membantu guru mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran seperti kurangnya perhatian dan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran. Melalui bantuan media, proses pembelajaran dapat berjalan lancar, tujuan pembelajaran dapat tercapai dan siswa memahami pelajaran dengan baik.
2. Kepada guru juga diharapkan dan disarankan untuk dapat membekali diri dengan lebih baik lagi dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif salah satunya media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Camtasia Studio agar suasana belajar

menjadi lebih menyenangkan dan lebih bermakna tanpa mengurangi esensi dari materi yang disampaikan.

3. Kepada pihak sekolah khususnya kepala sekolah, disarankan untuk dapat mengikutsertakan para guru dalam seminar, *workshop* atau pelatihan-pelatihan tentang pengembangan media pembelajaran sehingga diharapkan guru dapat meningkatkan profesionalnya dalam menunjang efektifitas dan efisiensi pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Mengikutsertakan guru dalam seminar maupun pelatihan tentu akan memberi pengalaman bagi guru untuk memiliki pengetahuan dan kemampuan mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran di dalam kelas.
4. Media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Camtasia Studio yang telah dikembangkan perlu diuji lebih lanjut untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut dapat dikembangkan pada materi dan mata pelajaran yang lain atau tidak. Oleh karena itu, peneliti juga menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan Camtasia Studio pada materi maupun mata pelajaran yang lain sehingga dihasilkan produk-produk media yang layak dan dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran.