

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi mengenai pengembangan media pembelajaran *Genially* yang menggunakan permainan ular tangga untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahap validasi pengembangan media pembelajaran *Genially* yang menggunakan permainan ular tangga untuk kelas V SD, berdasarkan evaluasi dari para ahli. Penilaian dilakukan oleh ahli materi dengan tingkat persetujuan sebesar 94%, sementara ahli media memberikan nilai persetujuan sebesar 96%. Dari hasil penilaian validator materi dan media, disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga menggunakan *Genially* sangat valid/layak untuk digunakan.
2. Tahap praktikalitas dilakukan oleh seorang guru. Penilaian media pembelajaran yang menggunakan permainan ular tangga memperoleh nilai persentase sebesar 96%. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga sangat mudah digunakan di kelas V SD dengan materi mensyukuri dan menghormati keragaman budaya.
3. Tahap efektivitas merupakan tahapan percobaan atau eksperimen yang dilakukan di kelas V SD Negeri Bagan Batu Kota. Hasil efektivitas ditentukan dengan hasil *Pretest* sebesar 13,33% dalam kategori "Tidak Efektif" dan *Posttest* sebesar 90% masuk dalam kategori "Sangat Efektif". Ini

menunjukkan peningkatan sebesar 76,67%. Berdasarkan dari hasil rata-rata nilai *Posttest*, maka media pembelajaran pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga masuk ke dalam kategori “Sangat Efektif” untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar di kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota. Dan berdasarkan keefektifan penggunaan media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga yang diukur menggunakan N-Gain mendapatkan kriteria “Tinggi” dengan skor 0,72 nilai presentase 72,22%. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik serta meningkatkan minat mereka untuk belajar.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memanfaatkan media yang telah dikembangkan ini sebagai referensi untuk media pembelajaran, sebagai alat bantu bagi guru dan peserta didik, serta sebagai variasi dalam proses pembelajaran untuk menjadikan belajar lebih menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### 2. Bagi Guru

Diharapkan pendidik dapat termotivasi dalam menyediakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran atau proses belajar pembelajaran tidak selalu monoton dan membosankan.

### **3. Bagi Siswa**

Diharapkan siswa lebih antusias dalam belajar karena penggunaan media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain. Dengan demikian, peserta didik dapat terdorong untuk belajar, sehingga pencapaian belajar mereka terus meningkat.

### **4. Bagi Peneliti**

Para peneliti diharapkan bisa memanfaatkan dan menerapkan media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar para peserta didik..

### **5. Bagi Peneliti Lebih Lanjut**

Pengembangan media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran lainnya yang menarik dengan memperbaiki kelemahan dari penelitian ini.