

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.2 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan penelitian pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 106156 Klumpang memiliki hasil yang sudah layak untuk menjadi produk akhir yang dapat diimplementasikan kepada para pengguna. Hal ini diperjelas dengan hasil penilaian dari beberapa tahapan validator ahli yakni validator ahli materi, produk media mendapatkan perolehan nilai 91% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian, oleh validator ahli media produk media mendapatkan perolehan nilai 92% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya, oleh validator ahli bahasa produk media mendapatkan perolehan nilai 77% dengan kategori “Layak” untuk digunakan.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 106156 Klumpang merupakan media yang praktis digunakan pada saat proses pembelajaran. hal ini diperjelas dengan hasil pengujian kepraktisan yang diberikan pada tiga (3) orang guru kelas yakni guru kelas V-A, V-B, dan V-C yang memperoleh nilai 180 dengan persentase 93,75% yang masuk pada kategori “Sangat Praktis” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

3. Media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Negeri 106156 Klumpang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. hasil rata-rata *pretest* siswa 58,46 dan hasil rata-rata *posttest* siswa yakni 90,85. Hal ini diperjelas pada pengujian keefektifan pada hasil belajar dengan menggunakan uji N-Gain dengan bantuan *microsoft excel* pada nilai *pretest* dan *posttest* siswa memperoleh nilai 0,7155 yang masuk pada kategori efektivitas “Tinggi”. Pada ranah afektif perubahan hasil belajar siswa juga terjadi perubahan yakni dari rata-rata 52,07 dengan kategori B (Baik) menjadi kategori A (Sangat Baik) dengan rata-rata 89,15. Serta, perolehan nilai N-Gain sebesar 0,7550 dengan kategori efektivitas “Tinggi”. Penilaian pada ranah psikomotorik juga mendapatkan hasil kategori A (Sangat Baik) dengan rata-rata 89,00. Hasil perhitungan hipotesis dengan uji *t wilcoxon signed rank test* pada ranah kognitif dan afektif diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Dengan demikian bila diuji kriteria pengambilan hipotesis, jelas terlihat bahwa nilai Sig. $0,000 \leq 0,05$. Hal ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku memiliki implikasi yang tinggi sehingga dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, yakni sebagai berikut :

a) Secara teoritis

Media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan sumbangan pemikiran ilmiah dalam memajukan pendidikan, khususnya pendidikan dasar.

b) Secara Praktis

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* merupakan masukan dan informasi kepada sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* dapat melatih siswa agar belajar dengan lebih aktif dan fokus sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi lebih baik.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* dapat menambah pengetahuan dan pengalaman khususnya yang berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi Keragaman Budaya Indonesiaku di Kelas V SD, diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru, diharapkan dapat terus menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi Keragaman Budaya Indonesiaku pada saat proses pembelajaran.

2. Bagi kepala sekolah, diharapkan memberikan dukungan dan dorongan kepada guru dan pihak-pihak terkait untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle*
3. Bagi pembaca dan peneliti selanjutnya, semoga penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi bagi penelitian anda serta disarankan untuk membaca sumber referensi lainnya mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila agar dapat membuka wawasan yang lebih luas dan mendalam.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mencoba menggunakan akun *Baamboozle+* sehingga dapat m
5. mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif menggunakan berbagai fitur yang beragam.