

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Multimedia Interaktif Berbasis *Inquiry* yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran pendidikan Pancasila materi bab 1 Pancasila dalam Kehidupan kelas V SDN 056425 Damar Seratus. Kelayakan produk media yang dikembangkan telah divalidasi ahli media sebesar 92% dengan kriteria sangat layak, ahli desain sebesar 93% dengan kriteria sangat layak, dan ahli materi sebesar 97% dengan kriteria sangat layak.
2. Multimedia Interaktif Berbasis *Inquiry* yang dikembangkan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran pendidikan Pancasila materi bab 1 Pancasila dalam Kehidupan pada kelas V SDN 056425 Damar Seratus. Hal ini dibuktikan dari respon positif guru sebesar 97% dengan kriteria sangat praktis dan siswa pada uji coba perorangan sebesar 91,5%, serta uji coba kelompok kecil sebesar 92,6% dengan kriteria sangat praktis.
3. Multimedia interaktif berbasis inkuiri yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 056425 Damar Seratus. Pada hasil belajar afektif sebesar 89,9% berkategori sangat baik. Pada aspek psikomotorik sebesar 75,4% dengan kategori baik. Pada hasil belajar kognitif, sebelum penerapan multimedia interaktif berbasis inkuiri, tidak ada siswa yang

tuntas pada pretest. Setelah penerapan, 74% siswa tuntas pada posttest, dengan rata-rata N-Gain 0,5756 yang masuk kategori "Sedang". Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar kognitif yaitu ($8,286 > 1.705$) dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis inkuiri terbukti efektif mengubah sikap dan keterampilan siswa serta efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

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 objek 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 multimedia interaktif berbasis *inquiry* yang dikembangkan sudah layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran pendidikan Pancasila materi bab 1 Pancasila dalam Kehidupan pada kelas V SDN 056425 Damar Seratus. Temuan penelitian ini membawa implikasi bahwa untuk menciptakan proses pembelajaran pendidikan Pancasila 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 multimedia interaktif berbasis *inquiry*.

Multimedia interaktif saat ini sudah mulai banyak dikembangkan dan digunakan di sekolah yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk melihat, mendengar dan mengetahui materi yang disajikan. Melalui bantuan multimedia interaktif berbasis *inquiry*, 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.

5.3 Saran

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

1. Mata pelajaran pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bersifat teoritik karenanya diharapkan guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi pendidikan Pancasila kepada siswa dengan menggunakan metode caramah dan pemberian tugas, tetapi juga perlunya penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran sebagai alternatif untuk membantu guru mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran seperti kurangnya minat 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 peneliti lain, dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk mengembangkan produk pembelajaran yang lebih efektif. Namun, perlu

dilakukan penelitian lanjutan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, mengingat hasil N-Gain pada penelitian ini masih berkategori sedang.

3. Kepada guru, diharapkan pengembangan multimedia interaktif berbasis model inquiry dapat dimanfaatkan lebih lanjut untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyeluruh. Guru disarankan untuk tidak hanya mengajarkan teori secara pasif, tetapi juga melibatkan siswa dalam praktik yang membuat mereka untuk mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang berbasis pada pengalaman nyata dan implementasi nilai-nilai Pancasila akan membantu siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sosial dan pribadi mereka, memperkuat karakter dan moral mereka.
4. Kepada peserta didik, sangat penting untuk mempertahankan rasa ingin tahu dan motivasi belajar sepanjang proses pembelajaran. Siswa disarankan untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, dimana mereka dapat mengeksplorasi pengetahuan secara lebih mendalam dan praktis. Selain itu, siswa juga harus berupaya untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam sikap saling menghormati, gotong royong, dan tanggung jawab sosial, agar pembelajaran tidak hanya terbatas pada pemahaman teori tetapi juga pada tindakan yang nyata.