

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian pada bab IV, peneliti membuat simpulan dan saran dan sebagai jawaban pada rumusan masalah penelitian.

1.1 Kesimpulan

Kesimpulan hasil penelitian dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan produk yaitu media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual learning mata pelajaran PKn materi hak, kewajiban, dan tanggungjawab kelas V SD Negeri 250/VI Sinar Gading II. Media yang dikembangkan dengan bantuan *software articulate storyline*.
2. Media pembelajaran interaktif telah divalidasi oleh dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli desain instruksional. Hasil penilaian validasi ahli materi pada aspek kelayakan dan aspek penyajian diperoleh rata-rata nilai 3,65 dengan kategori valid. Hasil validasi ahli media pada aspek kelayakan media dan aspek kelayakan kegrafikan diperoleh nilai rata-rata 3,80 dengan kategori valid. Hasil validasi desain instruksional diperoleh nilai rata-rata 3,86 dengan kategori baik. Maka media dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.
3. Media pembelajaran interaktif melalui pengujian kepraktisan oleh tiga praktisi. Praktisi merupakan guru SD Negeri 250/VI Sinar Gading II. Hasil uji kepraktisan pada aspek kemudahan, aspek kemenarikan, dan aspek manfaat diperoleh rata-rata nilai 3,40 dengan kategori baik atau praktis. Maka media

pembelajaran interaktif layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 250/VI Sinar Gading II pada materi hak dan kewajiban.

4. Media pembelajaran interaktif terbukti cukup efektif berdasarkan skor N-gain hasil pretes dan postes hasil belajar siswa dengan perolehan skor gain 0,563 pada kategori sedang dan penafsiran persentase n-gain 56,3% pada kriteria cukup praktis.

1.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini, diperoleh implikasi bahwa (1) media yang telah dihasilkan untuk digunakan guru, hal tersebut sangat perlu karena media telah teruji secara valid, praktis serta cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, (2) media dapat mengkonstruksi pengetahuan dengan kontekstual atau pembelajaran secara nyata seperti yang pernah siswa lihat, rasa atau siswa alami, sehingga belajar bukan pada menghafal materi namun lebih kepada pengalaman, dan (3) media dapat diakses oleh guru dan siswa secara daring dan luring, serta memiliki fitur interaktif dengan disertai animasi dan kuis interaktif sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar, dan media sebagai alternatif pembelajaran di rumah.

1.3 Saran

Adapun beberapa saran peneliti, diantaranya (1) bagi guru, untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual learning PKn

sebagai alternatif media dalam kegiatan belajar di kelas dengan menerapkan model kontekstual learning. (2) bagi kepala sekolah, agar mengizinkan guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual learning PKn sebagai upaya meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. (3) bagi dinas pendidikan dan kebudayaan, untuk memberikan dukungan kepada para guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan adanya pengembangan media pembelajaran, serta upaya peningkatan kualitas guru dalam merancang media. (4) bagi peneliti lain, melanjutkan penelitian lanjutan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif dan inovatif berkaitan dengan kontekstual, mata pelajaran PKn, atau mata pelajaran dan materi lain sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan.

