

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif 2D berbasis *desktop* dalam bentuk *game* edukasi untuk meningkatkan pemahaman nilai Pancasila pada siswa kelas II SDN Condongcatur, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif 2D berbasis *desktop* berhasil dikembangkan menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* melalui tahapan *Concept, Design, Material collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Media yang dihasilkan berupa *game* edukasi yang memadukan unsur teks, gambar, animasi, *audio*, serta interaksi permainan yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Materi yang disajikan berfokus pada pemahaman nilai-nilai Pancasila, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami serta membedakan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
2. Berdasarkan hasil uji kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, media dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil *Black box Testing* menunjukkan bahwa seluruh fitur dalam aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan fungsi yang dirancang. Selain itu, berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi, media pembelajaran memperoleh nilai 82% dari ahli media yang termasuk dalam kategori layak, serta nilai 98% dari ahli materi yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, fungsionalitas, dan isi materi pembelajaran, sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.
3. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *desktop* dalam

bentuk *game* edukasi yang dikembangkan. Berdasarkan data dari 52 siswa, nilai rata-rata *pretest* sebesar 72,8, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 91,05. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai sebesar 18,25 poin, yang berarti terjadi peningkatan kemampuan pemahaman siswa yang cukup signifikan setelah penggunaan media pembelajaran. Jika ditinjau dari persentase peningkatan, diperoleh kenaikan hasil belajar sebesar 25,06%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup tinggi dibandingkan dengan kondisi awal sebelum penggunaan media. Selain itu, berdasarkan hasil analisis menggunakan *N-Gain*, diperoleh nilai sebesar 0,67 yang termasuk dalam kategori sedang (mendekati tinggi). Nilai ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki tingkat efektivitas yang baik, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa secara optimal, meskipun belum mencapai kategori maksimal. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran di sekolah dasar.

4. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif 2D berbasis *desktop* dalam bentuk *game* edukasi yang dikembangkan berhasil dikembangkan sesuai dengan tahapan *MDLC* dan memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, fungsionalitas, serta isi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, khususnya pada penerapan sila kedua dan sila kelima pada siswa kelas II SDN Condongcatur.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif 2D berbasis *desktop* dalam bentuk *game* edukasi untuk meningkatkan pemahaman nilai Pancasila pada siswa kelas II SDN Condongcatut, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran ke depannya, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Media pembelajaran interaktif berbasis *desktop* dalam bentuk *game* edukasi dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru dapat menggunakan media ini sebagai alat bantu pembelajaran untuk membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih mudah melalui pendekatan visual dan permainan yang menyenangkan.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai seperti laptop, dan komputer sehingga media pembelajaran interaktif dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada pengembangan media pembelajaran untuk materi nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas II sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi lain dalam Pendidikan Pancasila atau mata pelajaran lainnya dengan menambahkan fitur yang lebih inovatif seperti variasi permainan yang lebih beragam.

4. Bagi Pengembangan Media

Media pembelajaran yang telah dikembangkan masih dapat disempurnakan dari segi desain visual, variasi soal, serta tingkat kesulitan permainan, sehingga media dapat terus digunakan dan dikembangkan pada pembelajaran di tahun ajaran berikutnya agar tetap menarik dan relevan bagi siswa.