

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain awal media pembelajaran interaktif MILONG meliputi tahapan analisis, desain, dan pengembangan. Tahapan analisis media pembelajaran interaktif MILONG diantaranya analisis masalah, analisis kurikulum, analisis capaian pembelajara, dan analisis kebutuhan media. Tahap analisis dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk menentukan media sebagai solusi dari suatu permasalahan yang terjadi. Media tersebut menjadi solusi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis yang sesuai dengan perkembangan kognitif kelas V fase C sekolah dasar. Analisis kurikulum menggunakan kurikulum merdeka sesuai dengan ketentuan Mendikbudristek no. 12 tahun 2024 tentang kurikulum merdeka. Analisis materi dilakukan setelah menentukan kurikulum yang digunakan maka selanjutnya peneliti menentukan capaian pembelajaran IPAS, membetuk ITP, dan menghasilkan enam tujuan pembelajaran. Analisis materi dilakukan peneliti sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat yaitu faktor-faktor perubahan alam, dampak dan penyebab pola hidup, dan mitigasi longsor. Tahap pengembangan media pembelajaran interaktif MILONG dapat dilakukan sesuai dengan analisis yang telah dikembangkan yaitu dengan membuat GBPM, *storyboard*, dan membuat elemen-elemen media. Elemen teks atau huruf pada media menggunakan ukuran dan jenis huruf yang dapat di baca oleh peserta didik (Wibawanto, hlm. 46, 2017). Ukuran huruf yaitu 12 dan jenis huruf yang digunakan ialah “Some More”.
2. Media pembelajaran interaktif MILONG memperoleh hasil validasi dari para ahli diantaranya ahli pembelajaran, ahli media, dan ahli materi dengan tujuan menguji kelayakan media yang dikembangkan. Hasil validasi ahli pembelajaran dikategorikan sangat layak dengan perbaikan, hasil validasi ahli media dengan katategori sangat layak dengan perbaikan, dan hasil validasi ahli materi sangat

layak tanpa perbaikan. Saran dan perbaikan merupakan hasil dari validasi para ahli sehingga peneliti perlu melakukan perbaikan agar media menjadi lebih baik. Saran dan perbaikan seperti perubahan nama karakter pada video materi, fitur tombol diperbaiki agar lebih berfungsi, penempatan tulisan yang lurus dan tidak boleh miring. Secara keseluruhan media pembelajaran interaktif MILONG memperoleh kategori sangat baik.

3. Hasil akhir media pembelajaran interaktif MILONG ialah media pembelajaran interaktif *game* berbentuk *link* <https://sunflower02.itch.io/media-pembelajaran-milong>. Pada media pembelajaran interaktif MILONG terdapat 3 tantangan yang terdiri dari materi, kegiatan 1 dan kegiatan 2. Khusus pada tantangan 3 terdapat kegiatan 3 bertujuan mencakup pembelajaran secara keseluruhan. Media disusun dalam 3 bagian: bagian 1 diberi nama tantangan 1 (faktor-faktor perubahan alam), bagian 2 diberi nama tantangan 2 (penyebab dan dampak pola hidup masyarakat yang menyebabkan bencana longsor), dan bagian 3 diberi nama tantangan 3 (mitigasi longsor). Pada setiap tantangan terdapat materi berbentuk video. Video pada media ini bertujuan menyampaikan informasi secara visual dan audio memikat perhatian peserta didik dan dapat menyampaikan pengalaman secara nyata dan konkret Gunawan dkk (dalam Suhardi, dkk, 2024, hlm 22). Video pembelajaran dapat diakses peserta didik sebelum melakukan kegiatan-kegiatan yang ada pada setiap tantangan. Materi pada media ini berbentuk video. Pada media pembelajaran interaktif MILONG dimasukkan pertanyaan LKPD, pendidik memberikan kertas LKPD sebagai lembar jawaban dari pertanyaan LKPD pada media. LKPD sebagai media pembelajaran dimanfaatkan secara maksimal yaitu sebagai sumber pengumpulan data dan sebagai bahan ajar (Koerniawati, 2023, hlm. 25). LKPD sebagai media pembelajaran dimanfaatkan secara maksimal yaitu sebagai sumber pengumpulan data dan sebagai bahan ajar (Koerniawati, 2023, hlm. 25).
4. Peningkatan dari penggunaan media pembelajaran interaktif MILONG dilihat dari nilai hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas V fase C SDN Cijeruk untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis. Ada enam indikator kemampuan bernalar kritis yang dipadukan dengan tujuan pembelajaran untuk

*pretest* dengan kategori rendah dan *posttest* dengan kategori tinggi. Untuk mengetahui keefektifitasan media pembelajaran interaktif MILONG dilakukan uji *N-gain* dengan dengan kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif MILONG dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis yang signifikan.

## 5.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada bab VI, peneliti menyajikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah diharapkan untuk memfasilitasi berbagai kebutuhan peserta didik dengan cara memberikan pelatihan untuk guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.
2. Bagi guru diharapkan memiliki semangat, kreativitas, dan usaha yang tinggi dalam menggali informasi mengenai berbagai situs mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif MILONG dengan informasi yang lebih meluas dan mendalam. Materi yang dimuat tidak hanya mengenai longsor tetapi ditambahkan berbagai bencana alam. Kemudian penambahan gaya belajar kinestetik yang ditambahkan dalam media pembelajaran interaktif MILONG sehingga gaya belajar peserta didik dapat terpenuhi. Selain itu, penelitian yang dilakukan dapat diuji lebih luas.