

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan media interaktif, untuk meningkatkan *good character* peserta didik dalam pembelajaran IPS materi Keragaman suku bangsa. Berikut ini ringkasan dari kegiatan pengambilan data awal hingga siklus III.

- 1) Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan pada penggunaan media interaktif adalah, dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan media interaktif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran berdasarkan temuan data awal, menentukan praktikan dan observer dalam hal ini peneliti sebagai praktikan dan wali kelas IV SDN Paseh 1 sebagai observer, mempersiapkan instrumen penelitian, seperti format observasi kinerja guru (perencanaan dan pelaksanaan), Format observasi aktivitas peserta didik, catatan lapangan, lembar wawancara (guru dan peserta didik), lembar angket pemahaman dan perasaan *good character*, dan lembar observasi *good character*, merancang dan membuat media interaktif, membuat LKS yang disesuaikan dengan tahapan pada media interaktif untuk meningkatkan *good character* peserta didik.

Pada proses perencanaan inidirancang dengan memperhatikan aspek-aspek yang akan meningkatkan *good character* peserta didik. Persentase pencapaian pada tahap perencanaan pada siklus I mencapai 87,50%, pada siklus II meningkat menjadi 95,75% dan pada siklus III mencapai nilai idealnya 100%. Dari paparan data pada tabel tersebut maka dibuat diagram sebagai berikut.

- 2) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif, yaitu pada kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. Kemudian guru mengecek kehadiran peserta

didik dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Guru menyiapkan peserta didik. Setelah itu guru melakukan apersepsi. Selanjutnya guru menginformasikan tujuan dan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku”. Pada kegiatan inti, guru mulai memperlihatkan media interaktif menggunakan proyektor di depan kelas. Lalu guru mengajak berkenalan kembali dengan tokoh pada media interaktif bernama Tasya. Pada saat itu guru mulai mengoperasikan media interaktifnya dan peserta didik sangat antusias. Selanjutnya guru mengkondisikan peserta didik untuk bernyanyi “Dari Sabang Sampai Merauke”. Selanjutnya guru mengkondisikan posisi peserta didik di dalam kelas untuk berhitung 1-5, guru mengamati peserta didik. Jika peserta didik sudah berkumpul dengan kelompoknya maka dijelaskan bahwa setiap kelompok disebut sebagai teman satu provinsi. Lalu dibagikanlah lembar LKS berisi karakteristik budaya pada suatu provinsi. Setiap kelompok berbeda provinsi. Setiap kelompok diarahkan untuk mulai mengerjakan LKS yang ada. Jika sudah, guru mengarahkan peserta didik untuk berkumpul dengan teman satu Indonesia. Beberapa peserta didik di setiap provinsi menyebar ke setiap provinsi lain untuk mengumpulkan informasi. Jika proses pengumpulan informasi selesai, maka peserta didik kembali ke provinsinya masing-masing lalu menuliskan hasilnya pada LKS. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik tentang materi dan informasi yang mereka dapatkan. Guru juga melakukan beberapa kuis agar peserta didik juga menumbuhkan jiwa kompetitif yang sehat di dalam pembelajaran. Selanjutnya Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Guru juga memberikan reward pada kelompok yang mengumpulkan skor terbanyak. Selanjutnya guru menutup dengan mengajak peserta didik bernyanyi “Satu Nusa Satu Bangsa” sebagai bentuk penguatan *good character* peserta didik. Setelah itu di akhir pembelajaran, guru menayangkan video tentang kesimpulan dari seluruh kegiatan pembelajaran.

Adapun data yang dihasilkan pada kinerja guru tahap pelaksanaan siklus I memperoleh pencapaian indikator penilaian 87,5%, siklus II 96,75% dan pada

siklus III mencapai 100%. Pencapaian pindikator penilaian target yang ditentukan pada kinerja guru tahap pelaksanaan adalah 95%, sehingga pada pelaksanaan siklus II sebenarnya sudah mencapai target yang ditentukan dan penelitian dihentikan pada siklus III.

- 3) Evaluasi *good character* peserta didik yang telah dilaksanakan dalam penggunaan media interaktif, guru memperoleh hasil dari data awal hingga siklus III peserta didik mengalami kenaikan, selain itu baik peserta didik maupun guru mengalami perbaikan demi perbaikan agar guru ketika sedang melaksanakan skenario pembelajaran tidak melakukan kesalahan yang sama dan *good character* peserta didik dapat menjadi lebih baik.

Sehingga secara keseluruhan persentase *good character* pada siklus I adalah 68,60%. Pada siklus II adalah 71,42%. Dan pada siklus III adalah 81,15%. Berdasarkan paparan pada siklus III, ketiga indikator pada *good character* sudah mencapai target yaitu 71% sehingga penelitian dihentikan pada siklus III. Perolehan data *good character* peserta didik kelas IV SDN Paseh I selalu meningkat di setiap siklusnya. Berdasarkan paparan data dan pembahasan yang didapat pada proses penelitian dengan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan *good character* peserta didik peserta didik kelas IV SDN Paseh I Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang pada materi Keragaman Suku Bangsa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media interaktif, dengan materi pembelajaran Keragaman suku bangsa dilaksanakan dimulai dari pengambilan siklus I hingga siklus III. Maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

- 1) Bagi Peserta didik
 - a) Sebaiknya dapat meningkatkan *good character* dalam proses pembelajaran
 - b) Sebaiknya dapat meningkatkan *good character* sampai ke tahap melakukan.

- c) Sebaiknya dapat lebih menghargai pembelajaran.
- 2) Bagi Guru
- a) Sebaiknya dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif di dalam kelas, khususnya pembelajaran IPS.
 - b) Sebaiknya dapat memilih strategi yang ampuh dan desain pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran IPS.
 - c) Sebaiknya dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar.
 - d) Sebaiknya dapat menanamkan konsep *good character* pada setiap pembelajaran.
- 3) Bagi Sekolah
- Media Pembelajaran dapat menunjang hasil belajar peserta didik dengan baik khususnya pada mata pelajaran IPS. Oleh sebab itu, sebaiknya dilakukan pelatihan kepada setiap guru agar dapat memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah.
- 4) Bagi Peneliti
- a) Sebaiknya peneliti lebih mengembangkan cara media interaktif menjadi lebih baik lagi.
 - b) Sebaiknya peneliti mempelajari lebih dalam lagi pemahaman *good character* untuk digunakan pada saat mengajar di luar penelitian.
- 5) Bagi Peneliti Lainnya
- a) Sebaiknya memperbaiki segala kekurangan pada penelitian ini agar menjadi lebih ideal.
 - b) Sebaiknya menjadikan penelitian ini sebagai bahan rujukan bagi penelitian berikutnya yang mungkin akan melakukan inovasi lagi pada penelitian ini.
 - c) Sebaiknya terus mengembangkan cara untuk meningkatkan *good character* peserta didik.