

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pengembangan berbasis model ADDIE pada media pembelajaran sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Analisis terhadap perlunya media pembelajaran PKn, khususnya yang mencakup materi sila-sila pancasila bagi siswa kelas IV SDN Bantargedang.
- 2) Pada perancangannya, peneliti akan menggunakan program *software* Edpuzzle dan Canva untuk membuat media pembelajaran. Peneliti membuat desain media pembelajaran dengan mempertimbangkan bahasa, penyajian, dan konten media pembelajaran secara cermat. Urutan di mana media pembelajaran yang akan dibuat akan disajikan diantaranya adalah pengenalan Pancasila, makna simbol sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, kuis pertanyaan bermuatan karakter makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, kuis pertanyaan bermuatan karakter, dan penutup.
- 3) Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan pada materi sila-sila Pancasila yakni menggunakan Edpuzzle dengan ketentuan seperti yang tertuang dalam rancangan. Setelah pembuatan media pembelajaran, validasi dilakukan oleh para ahli, termasuk ahli materi, ahli pedagogik, dan ahli media untuk memastikan kelayakan media pembelajaran yang dibuat. Temuan para ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan yang dibuat sangat praktis dan sah untuk digunakan dalam pengajaran di kelas.
- 4) Implementasi media pembelajaran Edpuzzle dengan muatan karakter pada materi sila-sila pancasila dilakukan dua uji coba. SDN 2 Awipari menjadi uji coba pertama, dan SDN Bantargedang menjadi uji coba kedua. Respon yang baik dicapai berdasarkan hasil implementasi yang dilakukan di sekolah. Temuan angket respon siswa menunjukkan hal tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran karakter dari isi sila-sila Pancasila yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran dimasukkan ke dalam media pembelajaran Edpuzzle berdasarkan hasil pengamatan pada pengerjaan soal

bermuatan karakter pada siswa, siswa dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter religius, peduli, toleransi, cinta tanah air, peduli sosial, semangat kebangsaan atau nasionalisme, dan demokratis.

- 5) Evaluasi yang ditemukan berdasarkan temuan validasi ahli serta hasil angket respon siswa, jelas bahwa media pembelajaran Edpuzzle dengan muatan karakter pada materi sila-sila pancasila di kelas IV sekolah dasar sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran agar dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

5.2 Implikasi

Ada beberapa implikasi yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran sila-sila pancasila dengan menggunakan software Edpuzzle, berdasarkan temuan penelitian:

- 1) Edpuzzle bermuatan karakter merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang paling baik digunakan pada saat pembelajaran berlangsung karena memiliki muatan karakter pada materi sila-sila pancasila yang diajarkan di kelas IV sekolah dasar.
- 2) Guru yang membuat media pembelajaran dengan *software* Edpuzzle harus mengenal *tools* agar variasi media pembelajaran yang dihasilkan di kelas semakin meningkat.
- 3) Agar siswa dan guru lebih terbiasa menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, maka kemampuan teknologi setiap orang harus lebih dikembangkan secara maksimal.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan temuan penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan dengan memanfaatkan perangkat lunak Edpuzzle memberikan hasil yang sangat praktis dan sangat layak untuk digunakan selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menawarkan sejumlah saran untuk pembuatan materi pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak Edpuzzle, diantaranya:

- 1) Sebelum membuat media pembelajaran dengan menggunakan software Edpuzzle harus terlebih dahulu menguasainya agar pembuatan dan penggunaan media pembelajaran menjadi lebih mudah.

- 2) Bagi siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan dengan *software* Edpuzzle dibutuhkan laptop atau *smartphone* dari penggunaan media tersebut.
- 3) Bagi guru, ketika membantu siswa ketika mengalami kesulitan dengan media pembelajaran yang dibuat menggunakan program Edpuzzle, guru harus memiliki keterampilan teknologi yang kuat.
- 4) Diperlukan koneksi internet yang baik untuk mengakses sumber belajar Edpuzzle.
- 5) Penelitian tetap dilakukan dengan berkelanjutan untuk mengatasi kekurangan dalam penelitian ini.