

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman di sekolah dasar kelas III SDN 1 Sukasenang dengan model ADDIE berdasarkan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, didapatkan simpulan sebagai berikut:

- 1) Analisis kebutuhan media pembelajaran di SDN 1 Sukasenang yakni media pembelajaran interaktif yang menyajikan berbagai elemen seperti gambar, video, animasi, audio, dan *game* edukasi terutama pada materi menghargai keberagaman. analisis karakteristik peserta didik kelas III cenderung tertarik dengan hal- hal baru, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran jika diberikan suatu hal baru dan belum pernah ditemui oleh siswa sebelumnya.
- 2) Tahap desain media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* yang dikembangkan oleh peneliti ini dilakukan penyusunan materi yang mengacu pada kurikulum 2013. Berangkat dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan tema yang akan diajarkan pada pelajaran PPKn di kelas III semester II mengacu pada buku tematik terpadu kurikulum 2013 tema 7 perkembangan teknologi dengan materi menghargai keberagaman. *Software* yang digunakan untuk mendesain gambar ilustrasi, video, animasi dan *game* yakni *canva*, *zepeto*, *wordwall*, *youtube*, *soundcloud*, dan *github*. Desain media *chatbot* digambarkan melalui *flowchart*.
- 3) Pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dengan Smojo. AI. Pada tahap pengembangan dilakukan validasi produk media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman oleh ahli media dan materi. Ahli media dengan persentase 94, 56 % kualifikasi “sangat layak” dan ahli materi dengan persentase 100% kualifikasi “sangat layak” yang menunjukkan

bahwa produk sangat layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar kelas III.

- 4) Implementasi media *chatbot* pada pelajaran PPKn materi menghargai keberagaman di SDN 1 Sukasenang, diikuti oleh 35 siswa kelas III. Berdasarkan hasil persentase respons siswa terhadap media pembelajaran PPKn Berbasis *chatbot* yaitu 99,05% dan hasil respons guru dengan persentase 100% dengan kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman dapat diterima dengan sangat baik oleh siswa dan guru.
- 5) Evaluasi media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman dinilai efektif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan dari:
 - a) Rata-rata nilai hasil belajar pada *pre-test* memperoleh 68, 29 sedangkan perolehan rata-rata nilai hasil belajar pada *post-test* 98, 00. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada materi menghargai keberagaman.
 - b) Berdasarkan hasil uji *N- Gain* hasil *pre-test* dan *post-test* siswa menggunakan komputer *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) versi 23, diketahui bahwa skor *N-Gain* 0, 96 dengan kualifikasi “tinggi” yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman.

Dengan demikian, media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar kelas III.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan di atas memberi implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

5.2.1 Implikasi Teoritis

- 1) Media pembelajaran berbasis *chatbot* merupakan media yang sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar kelas III. Guru harus mau dan mampu untuk menggunakan media berbasis *chatbot* yang interaktif sebagai media pembelajaran berbasis digital.
- 2) Penggunaan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman di sekolah dasar kelas III dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan keingintahuan dan minat belajar siswa serta rangsangan kegiatan belajar mengajar.

5.2.2 Implikasi Praktis

- 1) Media pembelajaran PPKn Berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman di sekolah dasar kelas III dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru dan peserta didik. Guru dan siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman sebagai media pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel.

5.3 Rekomendasi

Merujuk pada hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *chatbot* pada materi menghargai keberagaman ini, berikut merupakan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

- 1) Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *chatbot* dapat diintegrasikan dengan berbagai mata pelajaran tidak hanya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- 2) Alur dalam *chatbot* sebaiknya dibuat lebih menarik dengan ilustrasi-ilustrasi yang terkesan asli.
- 3) Media pembelajaran berbasis *chatbot* dapat digunakan secara *offline*, sehingga dapat digunakan di tempat yang tidak terdapat jaringan internet.