

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *PUMKABUJA* yang dilakukan dikelas IV SDN Senden 1 Kayenkidul Kabupaten Kediri dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *PUMKABUJA*, dinyatakan valid setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media mendapat skor sebesar 85,4% dan ahli materi mendapat skor sebesar 96%, selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan media dan materi menghasilkan skor kevalidan sebesar 90,7%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media *PUMKABUJA* sangat valid yang artinya sangat baik untuk digunakan.
2. Media *PUMKABUJA* dikatakan sebagai media yang praktis dalam penggunaannya. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru mendapat skor sebesar 93,8% dan angket respon siswa mendapat skor sebesar 95%, selanjutnya dihitung rata-rata kepraktisan dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa menghasilkan skor kepraktisan sebesar 94,4%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media *PUMKABUJA* sangat praktis yang artinya sangat baik untuk digunakan.
3. Media *PUMKABUJA* dikatakan sebagai media yang efektif dalam penggunaannya. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai *posttest*

setelah menggunakan media *PUMKABUJA* dengan mendapat skor rata-rata sebesar 86,25% dan mendapat ketuntasan belajar klasikal 90%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media *PUMKABUJA* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

B. IMPLIKASI

Berdasarkan kesimpulan diatas, bahwa pada penelitian pengembangan media *PUMKABUJA* berimplikasi pada motivasi belajar siswa dalam materi keragaman budaya Pulau Jawa pada kelas IV sekolah dasar. Implikasi ini ada dua implikasi yaitu sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa pengembangan media *PUMKABUJA* sangat berpengaruh terhadap keaktifan dan semangat siswa. Siswa termotivasi untuk belajar dan juga memberi pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

2. Implikasi Praktis

- a. Bagi guru, media *PUMKABUJA* dapat digunakan pada mata pelajaran IPS, khususnya pada materi keragaman budaya Pulau Jawa.
- b. Bagi siswa, media *PUMKABUJA* dapat meningkatkan keaktifan siswa, memotivasi siswa untuk belajar, dan memberikan rasa senang dalam belajar tanpa berhadapan dengan suasana yang membosankan.

- c. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan desain yang lebih menarik dan lebih kreatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. SARAN-SARAN

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian, ada beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai acuan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Sebagai siswa yang memiliki tugas utama belajar seharusnya lebih bersemangat dalam belajar, memperhatikan saat guru menjelaskan, bertanya apabila kurang memahami materi, dan teliti dalam mengerjakan setiap soal yang diberikan oleh guru.

2. Bagi Guru

Setelah diperoleh hasil yang baik tentang penggunaan media *PUMKABUJA* diharapkan dapat menggunakan media dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Pulau Jawa.

3. Bagi Peneliti Lain

Untuk peneliti lain diharapkan mampu menjadikan bahan referensi agar media *PUMKABUJA* ini lebih berkembang serta lebih baik, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Peluang untuk penelitian selanjutnya, peneliti bisa menguji penggunaan media *PUMKABUJA* tersebut dengan menggunakan metode eksperimen.