BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SD Negeri 2 Kuningan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menghasilkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan pemahaman konsep antara siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Educaplay* dengan siswa yang menggunakan media gambar. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil analisis uji t-test pada tes akhir (post-test) diperoleh nilai T_{hitung} sebesar 2,1359 sedangkan nilai Ttabel sebesar 1,6675 dengan taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.
2. Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep antara siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Educaplay* dengan siswa yang menggunakan media gambar. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Educaplay* memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,70 dengan kriteria "Tinggi", sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media gambar memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,38 dengan kriteria "Sedang". Dengan demikian, terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep antara siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Educaplay* (kelas eksperimen) dengan siswa yang menggunakan media gambar (kelas kontrol).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

   Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital seperti *Educaplay* dengan menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai, seperti jaringan internet dan perangkat pendukung pembelajaran. Dukungan sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan

mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

2. Bagi Guru

   Media pembelajaran berbasis *Educaplay* terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis *Educaplay* sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran. Namun, dalam penerapannya guru perlu memperhatikan kesiapan perangkat, kestabilan jaringan internet, serta pengelolaan waktu agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   a. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan metode yang lebih variatif serta materi yang lebih luas.
   b. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengondisikan siswa dengan baik agar proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien.
   c. Peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.