

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tentang implementasi media pembelajaran *smartspinner* dan model pembelajaran berbasis kontekstual pada siswa kelas V dalam mata pelajaran Pkn dengan materi mengenal simbol Pancasila dan penerapannya di SDN Pilangbango dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi media *smartspinner* dengan model berbasis kontekstual pada materi mengenal simbol Pancasila dan penerapannya efektif untuk diterapkan di sekolah dasar, hal ini dikarenakan media tersebut mampu secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, model berbasis kontekstual memungkinkan siswa untuk menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari, sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih mendalam dan bermakna. Media *smartspinner* juga mendorong keterlibatan aktif serta kerja sama antar siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, perpaduan antara media dan model pembelajaran ini sangat tepat untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran di tingkat sekolah dasar.
2. Kelebihan dari implementasi media *smartspinner* dengan model berbasis kontekstual pada materi mengenal simbol Pancasila dan penerapannya antara lain yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan materi, siswa

menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran karena menggunakan media *smartspinner* yang sangat menyenangkan, ketrampilan yang dimiliki siswa juga meningkat, siswa merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran dan kemampuan yang dimiliki siswa menjadi lebih baik. Sedangkan kekurangannya adalah adanya beberapa siswa yang kebanyakan bermain, kurangnya percaya diri beberapa siswa dan penggunaan waktu lebih banyak.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti memberikan saran sebagai tindak lanjut dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Guru sebaiknya menggunakan media dan model pembelajaran yang inovatif, seperti *smartspinner* dan model pembelajaran berbasis kontekstual, guna meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media yang interaktif dan pendekatan yang sesuai dengan pengalaman sehari-hari siswa, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, efektif, dan bermakna. Selain itu, guru juga perlu mengatur waktu dan kegiatan pembelajaran secara efektif agar penggunaan media tersebut dapat berjalan dengan optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

### **2. Bagi Siswa**

Siswa sebaiknya meningkatkan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta berperan aktif

selama kegiatan pembelajaran. Dengan kepercayaan diri yang lebih tinggi, siswa akan lebih mudah menangkap materi pelajaran, berkomunikasi dengan teman-teman, dan mengasah kemampuan berpikir kritis. Selain itu, siswa juga dianjurkan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia secara optimal agar proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif.

### 3. Bagi Sekolah

Kepala sekolah sebaiknya memberikan pemahaman serta pelatihan kepada guru mengenai pentingnya penggunaan media dan model pembelajaran yang inovatif. Pelatihan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan efektif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dapat memotivasi siswa. Dengan adanya pelatihan yang memadai, guru akan lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik siswa, sehingga kualitas pembelajaran di sekolah dapat meningkat secara signifikan.