

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari pengolahan data yang terkumpul dari penelitian ini, diperoleh penyelesaian atas rumusan masalah, disusunlah kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang sudah ditetapkan. Kesimpulan ini mencakup gambaran menyeluruh mengenai penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif, tingkat partisipasi siswa, capaian hasil belajar Pendidikan Pancasila, serta pengaruh signifikan dari media tersebut terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025 yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif digunakan di kelas eksperimen (Kelas IV A) SDN Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan soal-soal nilai Pancasila ke dalam permainan papan yang dilengkapi gambar tangga dan ular, serta dimainkan oleh 5 siswa dengan cara melempar dadu untuk menentukan langkah mereka. Setiap kali berhenti di kotak tertentu, siswa harus menjawab soal yang berkaitan dengan nilai-nilai dalam Pancasila. Kegiatan ini mendorong interaksi dan diskusi antar anggota kelompok, yang akhirnya meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Secara umum, pengintegrasian media interaktif terbukti mampu mengembangkan minat serta semangat belajar siswa serta memperdalam penguasaan mereka terhadap materi Pendidikan Pancasila. Media ini menciptakan suasana

belajar yang dinamis dan menggembirakan, sehingga berpengaruh baik kepada hasil belajar.

2. Partisipasi siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025 terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol (Kelas IV B) yang menggunakan metode konvensional, partisipasi siswa cenderung rendah karena masih banyak siswa yang kurang aktif. Tetapi, di kelas eksperimen (Kelas IV A) yang menerapkan media ular tangga interaktif, partisipasi siswa menunjukkan hasil yang sangat baik. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa permainan ular tangga interaktif sangat berpengaruh dalam meningkatkan antusiasme dan keterlibatan aktif seluruh siswa dalam pembelajaran.
3. Hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025, dapat dilihat peningkatan yang krusial pada kedua kelas, namun dengan perbedaan yang jelas. Kelas kontrol mengalami peningkatan rata-rata nilai dari 78.33 (*pretest*) menjadi 90.00 (*posttest*) setelah pembelajaran dengan metode konvensional. Sementara itu, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih substansial, dari rata-rata 87.00 (*pretest*) menjadi 95.67 (*posttest*) setelah menerapkan media edukatif ular tangga interaktif.
4. Pengaruh penerapan media interaktif ular tangga terhadap keterlibatan aktif dan capaian belajar peserta didik Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan hasil uji hipotesis adanya pengaruh yang signifikan. Untuk partisipasi siswa, nilai

signifikansi uji t independent adalah 0.000, yang lebih kecil dari 0.05, mengindikasikan media ular tangga interaktif memiliki dampak positif yang kuat terhadap peningkatan partisipasi siswa. Demikian pula untuk hasil belajar, nilai signifikansi uji t independent adalah 0.010, juga kurang dari 0,05 ditunjukkan bahwa penerapan media ini memiliki pengaruh yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Jadi, media pembelajaran ular tangga interaktif tidak hanya berhasil mendorong keterlibatan aktif siswa, tetapi juga berpengaruh mengembangkan hasil belajar mereka.

## **B. Saran**

Dari perolehan data dapat disimpulkan dalam penelitian ini, untuk itu saran dari peneliti yaitu:

### **1. Bagi Siswa**

Disarankan siswa terlibat secara aktif saat setiap pembelajaran yang menggunakan media ular tangga interaktif dan diharapkan siswa untuk terus berlatih tentang materi yang telah dipelajari agar pemahaman mereka semakin mendalam.

### **2. Bagi Guru**

Guru disarankan untuk terus mengembangkan metode pengajaran yang kreatif dan menarik, termasuk pemanfaatan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan partisipasi dan hasil belajar mereka.

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk menyediakan fasilitas dan pelatihan untuk guru untuk mengembangkan penguasaan siswa ketika memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

### 4. Bagi Peneliti Lain

- a. Penelitian ini diarahkan pada pengembangan strategi pembelajaran yang menggabungkan media ular tangga interaktif dengan metode pengajaran lainnya guna meningkatkan partisipasi siswa.
- b. Penelitian ini dianjurkan untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai media pembelajaran interaktif yang berbeda dalam berbagai konteks dan mata pelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran.