**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**A. Kesimpulan**

 Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menggunakan model PBL berbantu media interaktif *Ispiring Suite* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dari hasil penelitian ini menunjukan adanya peningkatan hasil belajar ranah kongnitif pemahaman (C2) dan ranah afektif kerja sama (A2) pada pembelajaran Pendidikan pancasila dengan menggunakan model PBL berbantu media interaktif *Ispiring Suite* di kelas IV SDN 01 Ulak Karang Selatan.

* + - 1. Pada hasil belajar siswa ranah kognitif pemahaman (C2) siswa yang lulus pada siklus I adalah 12 orang dengan persentase 54% dan nilai rata-rata sebesar 75,22. Pada siklus II siswa yang lulus adalah 20 orang dengan persentase 90,90% dan nilai rata-rata 95. Peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa pengetahuan C2 mengalami peningkatan sebesar 49,9%.
			2. Pada hasil belajar siswa ranah afektif kerja sama siklus I dengan rata-rata 79,64% dan pada siklus II dengan rata-rata 89,8% dan rata-rata persentase kedua siklus yaitu 84,19% dengan kategori meningkat. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 43,79%.

**B. Saran**

 Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model PBL berbantu media interaktif *Ispiring Suite* guna meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti memberikan saran untuk pihak-pihak yang terkait antara lain sebagai berikut:

* + - 1. Bagi Guru

Model PBL berbantu media interaktif *Ispiring Suite* dapat menjadi alternative variasi dalam pelaksanaan pembelajaran karena dapat menjadikan siswa lebih aktif saat proses pembelajaran, sehingga dapat digunakan meningkatkan hasil belajar siswa.

* + - 1. Bagi Siswa

Diharapkan semua siswa mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, tentu akan meningkatkan hasil belajar selain pada penilaian kognitif tetapi juga penilaian afektif

* + - 1. Bagi Sekolah

Model PBL berbantu media interaktif *Ispiring Suite* di sekolah diharapkan mampu diterapkan pada mata pembelajaran lain selain dari mata pembelajaran Pendidikan Pancasila

* + - 1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk lebih kreatif lagi dalam membimbing siswa dalam menggunakan model PBL berbantu media interaktif. Karna model dan media ini sebagai media pembelajaran afektif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ariyanti, V., Hamdi, H., Akmam, A., & Mufit, F. (2020). *Validitas multimedia interaktif berbantuan i-spring suite 8 berdasarkan edupark fisika untuk siswa sma kelas x. Pillar Of Physics Education,* 13(2). 381-382.

Ariyanti, V., Mustaji, M., & Harwanto, (2020). *Development of Ispiring Based Learning Media:* Universitas negeri medan, 14(2), 381-382.

Arikunto, S. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta:Pt Bumi Aksara

Dalyono, M. (2015). *Psikologi pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta.

Depdiknas. 2003. Undangan – undangan RI No. tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diunduh dari <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf>

Dikdasmen. (2022). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan di Indonesia.* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Fatria, & Darmawan, N. (2017). Analisis Kemampuan Calon Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *SIGNIFICANT: Journal Of Research And Multidisciplinary,* 1(02), 136

Hamzah, (2014). *Profesi Kependidikan Problem , Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta.Penerbit:Bumi Aksara.

Hartanti., W., & Lutfiandi, R. (2019). *pengelolaan pembelajaran di kelompok bermain (KB). Jurnal Multidisipliner Bharasu*mba, 1(02), 10-17.

Himmah, F. (2017). *Pengembangan multimedia interaktif menggunakan ispring suite 8 pada sub materi zat aditif untuk meningkatkan hasil belajar siswa smp kelas viii*. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 5(02).

[https://www.academia.edu/28685854/permendiknas\_no\_22\_tahun\_2006\_p df](https://www.academia.edu/28685854/permendiknas_no_22_tahun_2006_p%20df)

Juraev, D. (2019*). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite Pada Pembelajaran Fisika* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

Kemendikbudristek.(2022) <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220215_093900_Salinan%20Kepmendikbudristek%20No.56%20ttg%20Pedoman%20Penerapan%20Kurikulum.pdf>

Khasanah, L. (2022). Akulturasi agama dan budaya local. At-Thariq: *Jurnal Studi Islam Dan Budaya,* 2(02).

Khotimah, A., & Agus, S. B. (2016). *Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran perekayasaan sistem antena di SMK Negeri 5 Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 237-238

Kustandi, A. D., & Sutjipto, P. (2011). *Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya untuk Kelas IV SD.* Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8, 8-9.

Lestari, B., & Andrijati, N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Dikombinasikan dengan Ispiring Suite di Kelas IV SD.* Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2), 6221-6235.

loom, B. S. (2014). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals.* New York: Longmans, Green.

Permendiknas No. 22 tahun 2006. Di unduh dari

Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rahmadani, R., Aswira, A., & Ramadhan, R. (2019). *Judul Buku atau Artikel*. Nama Penerbit. Halaman 868.

Rochma, N., & Ibrahim, M. (2019). *Judul Buku atau Artikel*. Nama Penerbit. Halaman 314-316.

Rosyid, M. Z., Mustajab, Abdullah, A. R.( 2019). Prestasi Belajar. Malang: Literasi Nusantara.

Rusman, S. (2024). *Hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar matematika siswa kelas 4 SDN 01 Sungai Apit*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(04), 15

Rusman., (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana.

Safitri, D., Arrosyid, S., & Suprapto, p. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline 3 Pada Tema 8 Subtema Manusia dan Lingkungan. Jurnal PG*SD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 16(2), 3

Sudjana, N. (2021). Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar. Sinar Baru Algensindo. Sudjana, N.,

Suprijono, A. 2024. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suparlan, 2014. Pendidikan *kewarganegaraan dalam konteks Indonesia.* Malang: Madani

Susanto A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kharisma Putra Utama.

Tamar, R. H. Z. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Keragaman Budaya dan Bangsa di wilayah Indonesia menggunakan Macromedia Flash Kelas V SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Wibowo, D. A., & Hermawan, Y. (2013). *Penerapan metode resitasi dan diskusi untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa program studi ilmu keperawatan universitas galuh*. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 20(3), 9

Widyawati, C., Katminingsih, Y., & Widodo, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Ispring Suite* Pada *Materi Aritmatika Sosial. Seminar & Conference Proceedings of UMT,* 128-134.