

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data penelitian dan hasil pembahasan, “Implementasi Multimedia Interaktif Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 1 Pada Mata Pelajaran PPKn Tema 5 Di MI Safinatul Huda Jepara” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan multimedia interaktif video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui beberapa cara sesuai dengan paparan yang ada di RPP yang sudah dirancang oleh guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran, adapun inti penjabaran dari bentuk implementasi multimedia interaktif video animasi di kelas 1 B yaitu guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian guru memberikan penyajian materi dalam bentuk video animasi yang diberikan pada saat proses pembelajaran. Kemudian peserta didik memperhatikan sembari menyimak materi yang ada di buku tema. Setelah itu guru memberikan penjelasan guna untuk melakukan penekanan pemahaman terhadap peserta didik dengan cara memberikan pertanyaan kepada peserta didik satu persatu sebagai wujud menguji daya ingat terhadap apa yang sudah didapat oleh peserta didik. Pada bagian akhir, guru memberikan evaluasi berupa tes tertulis dan kemudian siswa mengerjakan lalu maju ke depan untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan multimedia interaktif video animasi sangat tepat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar karena dalam proses penerapannya peserta didik memberikan respon positif dan mampu bersemangat, sehingga hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Adapun isi dari multimedia interaktif video animasi dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- a. pada bagian awal merupakan perkenalan dari guru yang meliputi salam, menanyakan kabar, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan tersebut.
- b. Bagian kedua guru menyampaikan materi tentang menentukan simbol pada lambang Garuda dan arti sila kedua Pancasila, serta mengamati gambar perisai yang ada pada dada Garuda Pancasila.
- c. Bagian ketiga terdapat beberapa bunyi-bunyi Pancasila dan simbol beserta contohnya, sila pertama ada bintang yang berbunyi ketuhanan Yang Maha Esa
- d. Bagian keempat terdapat contoh pada sila pertama Pancasila yakni seruan untuk menjalankan ibadah sesuai dengan agama atau kepercayaan masing-masing.
- e. Bagian kelima ada gambar simbol sila kedua yakni rantai emas yang bunyinya kemanusiaan yang adil dan beradab.
- f. Bagian keenam ada contoh dari sila kedua yakni seruan untuk senantiasa bersikap adil, saling menolong, dan menghormati orang lain.
- g. Bagian selanjutnya terdapat gambar simbol sila ketiga yakni pohon beringin yang berbunyi persatuan Indonesia.
- h. Contoh dari sila ketiga Pancasila yakni seruan untuk mencintai tanah air, bangga menjadi bagian dari warga Indonesia dan senantiasa menjaga persatuan antar warga.
- i. Gambar simbol keempat Pancasila yakni kepala banteng yang berbunyi kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan.
- j. Contoh dari sila keempat yakni seruan untuk senantiasa bermusyawarah, membiasakan diri untuk tidak memaksakan kehendak pada saat bermusyawarah, dan senantiasa menyetujui hasil musyawarah bersama.

- k. Gambar simbol kelima Pancasila yakni padi dan kapas yang berbunyi keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.
 - l. Contoh dari sila kelima yakni seruan untuk saling menolong terhadap orang lain, mampu bekerja sama dengan baik, dan senantiasa bekerja keras.
 - m. Pembahasan selanjutnya ialah menunjukkan arti simbol sila kedua Pancasila, simbol kedua Pancasila adalah rantai. Rantai tersebut memiliki dua jenis mata rantai yang berbeda yakni pertama mata rantai berbentuk persegi yang melambangkan laki-laki dan mata rantai berbentuk bulat yang melambangkan perempuan.
 - n. Menyimpulkan arti mata rantai yang berbeda yang mengandung arti bahwa kita sebagai makhluk sosial harus hidup berdampingan dan perlu bersatu, tujuannya agar kuat seperti sebuah rantai.
 - o. Berikutnya ialah menunjukkan perilaku sesuai dengan sila kedua Pancasila dalam bentuk cerita.
 - p. Yang terakhir berisi kesimpulan terkait materi yang sudah diberikan dan menutup dengan salam
2. Dampak positif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan multimedia interaktif video animasi berlangsung ialah peserta didik bersemangat dalam mengikuti pelajaran, merasa senang dan terlihat aktif, serta mampu memahami dengan baik terkait materi yang diberikan, sehingga mampu memperoleh hasil belajar yang baik karena sudah termotivasi dalam belajarnya. Adapun hasil belajar yang diperoleh dapat dikatakan sangat memuaskan karena dalam satu kelas tersebut mendapatkan nilai kurang lebih sama dengan KKM yang telah ditetapkan yakni mulai dari 70 sampai dengan 95. Nilai yang mereka dapat ini murni dari hasil kerja mereka setelah dilakukannya proses pembelajaran dengan menggunakan penerapan multimedia interaktif video animasi sebagai media dalam proses pembelajaran. Adapun hal yang guru lakukan sebagai wujud pemberian solusi terhadap masalah yang ada ialah dengan memberikan pengarahan pada peserta didik agar tidak selalu tergantung pada pembelajaran yang menggunakan

video. Selain itu pembuatan video yang perlu diperhatikan baik itu dalam segi waktu pembuatan atau yang lainnya. Kemudian untuk mengatasi kendala di kelas, guru mengubah posisi tempat duduk peserta didik menjadi huruf U agar semua peserta didik mampu memperhatikan dengan baik apa yang dijelaskan oleh guru dengan menggunakan media tersebut.

B. Saran-saran

1. Bagi Kepala MI

Kepala sekolah diharapkan untuk selalu mendukung dan memberi saran kepada guru dalam berinovasi dan mempertahankan kreativitas yang ada supaya dapat memberikan yang terbaik kepada peserta didik serta tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai, khususnya dalam pembelajaran PPKn yang menerapkan multimedia interaktif video animasi dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

2. Bagi Guru Pengampu Mata Pelajaran PPKn

Guru diharapkan mampu menciptakan inovasi pembelajaran yang menarik dengan mengembangkan berbagai macam media pembelajaran yang baik dan tepat sesuai dengan kemampuan peserta didik, supaya nantinya peserta didik dapat belajar dengan semangat dan menjadi lebih aktif tanpa mengalami kesusahan dalam penerapan media pembelajaran tersebut, sehingga pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.

3. Bagi Peserta Didik

Sebagai peserta didik, diharapkan selalu menjaga semangat belajar, lebih memperhatikan materi pelajaran guna meningkatkan pemahaman pelajaran dan motivasi dalam belajar. Selain itu apabila sedang dalam proses pembelajaran hendaknya tetap fokus guna untuk memperoleh pemahaman yang cukup sesuai dengan materi yang telah diberikan.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang multimedia diharapkan mampu mengkaji lebih banyak lagi data-data terkait dalam penelitian agar memperoleh hasil yang baik. kemudian hasil penelitian

ini dapat diikutsertakan sebagai bahan pertimbangan dan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya, serta sebagai bahan untuk mempertimbangkan lebih memperdalam penelitian selanjutnya.

