

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Media *Wordless Picture Book* digital berbasis *Problem Based Learning* dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar. Media ini dirancang mengikuti model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). *Wordless Picture Book* digital ini menyajikan cerita bergambar minim kata yang relevan dengan muatan materi gotong royong, serta dirancang untuk dapat digunakan baik dalam pembelajaran kelas maupun secara mandiri oleh peserta didik. Media ini disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis seperti interpretasi, analisis, evaluasi, dan kesimpulan sebagaimana tertuang dalam capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka.

Pengembangan dari suatu produk ditentukan lewat tahap analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara dengan guru, penyebaran kuesioner serta tes kemampuan berpikir kritis awal kepada peserta didik. Berdasarkan analisis kebutuhan, diperoleh bahwa terdapat kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan kondisi aktual di kelas V SD. Peserta didik menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang belum optimal, khususnya dalam menginterpretasi makna gotong royong, menganalisis situasi sosial, mengevaluasi tindakan, serta menarik kesimpulan. Guru juga menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih terbatas pada buku paket dan video pembelajaran umum dari *YouTube*, yang belum secara khusus dirancang untuk menstimulasi proses berpikir kritis. Hasil kuesioner, mayoritas peserta didik lebih menyukai media digital dengan bentuk *Wordless Picture Book* sebagai media alternatif pembelajaran. Guru juga belum pernah menggunakan media sejenis, sehingga menunjukkan adanya kebutuhan nyata

akan pengembangan media pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, diperlukan media *Wordless Picture Book* digital berbasis *Problem Based Learning* yang relevan dengan konteks sosial peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Desain *Wordless Picture Book* digital berbasis *Problem Based Learning* dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik kelas V SD yang berada dalam tahap perkembangan operasional konkret dan telah terbiasa dengan penggunaan media digital. Peneliti melakukan beberapa tahapan desain konsep cerita dan *storyboard*. Cerita dalam media ini mengangkat tokoh utama bernama Ahmad yang mengalami konflik sosial ringan seputar gotong royong. Alur cerita dikembangkan mengikuti tahapan sintaks *Problem Based Learning*, yaitu mulai dari orientasi masalah, pengorganisasian, penyelidikan, pengembangan hasil, hingga evaluasi. Format *flipbook* digital dipilih karena memungkinkan penyajian visual secara interaktif dan fleksibel melalui perangkat digital, serta mendukung keterampilan interpretasi visual peserta didik. Semua elemen desain tersebut dirancang untuk mendorong peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman membaca visual yang mendalam dan reflektif.

Pada tahap pengembangan, desain yang sudah dibuat dengan bantuan Ibispaint dan canva lalu direalisasikan direalisasikan dalam bentuk *flipbook* digital melalui web Html 5. Media ini kemudian divalidasi melalui uji ahli, yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Perolehan hasil uji oleh ahli media sebesar 96,43%, ahli materi 86,67% juga ahli bahasa 84,38% dengan rata-rata persentase 89,16%, yang masuk dalam kriteria sangat baik.

Pada uji coba pengguna dilangsungkan ke dalam tiga tahap yakni *one to one*, *small group* dan *field test*. Pada tahap *one to one* dengan 3 orang peserta didik dengan kemampuan berbeda mendapatkan perolehan nilai sebesar 90,28% dengan kategori sangat baik. Pada tahap *small group* yang melibatkan 9 orang peserta didik mendapatkan perolehan nilai 94,91% dengan kategori sangat baik, dan pada tahap *field test* yang melibatkan 20 orang peserta didik mendapatkan perolehan nilai 91,25% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan perolehan

nilai maka rekapitulasi rata-rata persentase hasil uji coba pengguna adalah 92,15% dengan kriteria sangat baik.

Kemudian, dilakukan tahap implementasi media pembelajaran dengan melibatkan guru dan peserta didik kelas V SDN Tanjung Barat 07. Peneliti memberikan modul ajar kepada guru sebagai panduan integrasi *Wordless Picture Book* digital ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Modul ajar tersebut berisi penjelasan tentang media, capaian pembelajaran, langkah sintaks *Problem Based Learning*. Sementara itu, kepada peserta didik, peneliti membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dirancang khusus untuk memandu eksplorasi visual terhadap isi cerita, mendorong analisis, interpretasi, evaluasi, dan refleksi terhadap nilai-nilai gotong royong yang ditampilkan dalam media.

Selanjutnya, media *Wordless Picture Book* digital digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik mengikuti *posttest* sebagai bentuk evaluasi akhir. Hasil pengolahan data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik, dari 56,5 pada *pretest* menjadi 81,25 pada *posttest*. Nilai N-Gain yang diperoleh adalah 0,57 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Wordless Picture Book* digital berbasis *Problem Based Learning* termasuk ke dalam kategori layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar pada materi gotong royong pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian, media *Wordless Picture Book* berbasis *Problem Based Learning* sangat layak dan dapat digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar untuk materi gotong royong. Dari sisi teoretis, Penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media visual seperti *Wordless Picture Book* dapat menjadi sarana dalam melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Integrasi model *Problem Based Learning* dalam

penyajian narasi visual menunjukkan bahwa pembelajaran tidak harus selalu bersifat verbal atau berbasis teks, melainkan dapat dikembangkan melalui pengalaman membaca gambar yang bermakna dan kontekstual. Selain itu, dapat membuka ruang bahwa *Wordless Picture Book* dapat digunakan untuk anak-anak yang lebih tua. Dengan demikian, temuan ini dapat menjadi referensi untuk memperluas pemanfaatan media *Wordless Picture Book* dalam pembelajaran di jenjang pendidikan sekolah dasar.

Secara praktis, media *Wordless Picture Book* digital berbasis *Problem Based Learning* dikembangkan dalam penelitian ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan mendorong kemandirian belajar peserta didik, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang akrab dengan teknologi digital. Bagi guru, media ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi gotong royong dengan media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memicu partisipasi aktif peserta didik. Format digital *flipbook* yang digunakan juga memudahkan integrasi media ke dalam pembelajaran berbasis teknologi di kelas. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi pengembang media dan peneliti selanjutnya dalam merancang media pembelajaran berbentuk *Wordless Picture Book* digital berbasis *Problem Based Learning* untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.

### **C. Saran**

Sebagai upaya tindak lanjut dan penyempurnaan atas penelitian dan pengembangan *Wordless Picture Book* digital berbasis *Problem Based Learning* untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar, peneliti sadar jika adanya kekurangan juga kelemahan. Diperlukan adanya perbaikan pengembangan media ini agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran sesuai penelitian ini, yaitu:

1. Bagi peserta didik, peneliti menyarankan peserta didik untuk memanfaatkan media *Wordless Picture Book* digital ini sebagai teman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan menjelajahi cerita minim kata, peserta didik dapat melatih kemampuan berpikir kritis secara aktif melalui

pengamatan, penafsiran, dan refleksi terhadap visual yang disajikan. Diharapkan peserta didik tidak hanya memahami materi gotong royong, tetapi juga mampu mengambil nilai-nilai sosial yang terkandung di dalamnya untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi guru, peneliti menyarankan guru agar media *Wordless Picture Book* digital berbasis *Problem Based Learning* sebagai alternatif media pembelajaran interaktif, khususnya dalam muatan Pendidikan Pancasila materi gotong royong. Dengan memandu peserta didik melalui diskusi berbasis ilustrasi, guru dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam menganalisis dan mengevaluasi situasi disajikan dalam cerita.
3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan agar penelitian pengembangan ini dapat dilanjutkan dengan mengeksplorasi materi pembelajaran maupun muatan pembelajaran yang lain serta dapat diperluas ke jenjang kelas lain.

