

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan oleh peneliti yang bersumber dari hasil observasi dan wawancara mengenai Analisis Pemanfaatan Media TV *Interactive Flat Panel (IFP)* Dalam Pembelajaran PKN Kelas V SDN 05 Terduk Dampak Kecamatan Belitang Hulu, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media TV IFP oleh guru kelas V berjalan cukup efektif dalam memvisualisasikan materi PKn yang sulit, seperti konsep norma, nilai moral, dan keberagaman budaya, menjadi lebih nyata melalui tayangan video YouTube dan gambar interaktif. Guru juga telah memanfaatkan fitur dasar layar sentuh untuk menciptakan interaksi dua arah. Namun, dari aspek administrasi dan perencanaan pembelajaran, pemanfaatan media ini masih bersifat spontan karena belum dituangkan secara terperinci dan runtut di dalam Modul Ajar, serta persiapan teknis perangkat masih sering dilakukan saat jam pelajaran sudah berjalan.
2. Faktor pendukung utama pemanfaatan TV IFP didominasi oleh kesiapan sarana dan prasarana sekolah yang sangat memadai, meliputi pasokan listrik yang stabil, posisi peletakan TV IFP yang ergonomis di depan kelas, serta ketersediaan akses internet satelit Starlink dari pemerintah. Di sisi lain, faktor penghambatnya terletak pada keterbatasan kompetensi operasional guru dalam menguasai fitur-fitur tingkat lanjut akibat belum

adanya pelatihan teknis formal dari sekolah, serta potensi hambatan eksternal berupa pemadaman listrik mendadak yang dapat menghentikan operasional perangkat secara total.

3. Penggunaan TV IFP memberikan dampak yang cukup baik terhadap respon dan keterlibatan siswa. Media ini mampu meningkatkan konsentrasi dan fokus belajar siswa, menumbuhkan motivasi intrinsik, serta meratakan keaktifan kelas. Siswa yang semula pemalu atau pasif menjadi lebih berani untuk bertanya, menjawab, dan berantusias maju ke depan kelas untuk berinteraksi langsung dengan layar sentuh TV IFP.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian, terdapat dua implikasi utamadari temuan ini, yaitu implikasi teoritis dan implikasi praktis:

1. Implikasi Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat teori media pembelajaran audio-visual interaktif bahwa integrasi teknologi berbasis layar sentuh di sekolah dasar mampu menjembatani tahap perkembangan kognitif anak dari berpikir konkret menuju pemahaman konsep nilai dan moral PKn yang lebih mendalam. Pemanfaatan teknologi ini juga terbukti mampu mengubah dinamika kelas dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa (*student-centered*).

2. Implikasi praktis

Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas teknologi canggih seperti Starlink dan TV IFP tidak akan berjalan optimal jika tidak diimbangi dengan perencanaan matang di dalam Modul Ajar dan peningkatan kompetensi pedagogis digital guru secara berkelanjutan. Kurangnya perencanaan yang terstruktur berisiko mengurangi alokasi waktu efektif pembelajaran akibat tersita oleh persiapan teknis di awal kelas.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi program pelatihan khusus, workshop, atau bimbingan teknis (Bimtek) berkala bagi guru-guru terkait optimalisasi fitur-fitur canggih pada TV IFP. Sekolah juga disarankan untuk terus mempertahankan dan merawat ketercukupan sarana penunjang seperti jaringan internet Starlink dan kestabilan daya listrik demi kelancaran proses digitalisasi pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Guru Kelas V

Guru diharapkan dapat meningkatkan manajemen waktu pembelajaran dengan menyiapkan dan mengoneksikan perangkat TV IFP sebelum jam pelajaran dimulai. Selain itu, guru disarankan menyusun

Modul Ajar secara lebih terstruktur dan terperinci dengan mengintegrasikan langkah-langkah penggunaan fitur TV IFP serta mencantumkan skenario pembelajaran cadangan (*backup plan*) apabila terjadi gangguan listrik mendadak. Guru juga disarankan untuk secara aktif mengeksplorasi fitur-fitur interaktif tingkat lanjut pada TV IFP guna memperkaya variasi media pembelajaran PKn.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan fasilitas TV IFP secara bijak dan tertib saat pembelajaran berlangsung. Siswa disarankan untuk terus mempertahankan dan meningkatkan keberanian dalam berpartisipasi aktif, bertanya, serta berkolaborasi dengan teman saat guru memberikan kesempatan berinteraksi di depan layar interaktif. Selain itu, siswa hendaknya turut menjaga dan merawat sarana media pembelajaran berbasis teknologi yang ada di kelas agar dapat digunakan dalam jangka panjang.

4. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini dapat menambah referensi perpustakaan kampus dan sebagai acuan bagi Mahasiswa, di harapkan dapat berguna dan memberikan manfaat serta dapat di jadikan sumber untuk menambah wawasan atau pengetahuan bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Budiman, M. A., Irwanto, Syarif, E. A., Ramadhina, S. A., Hoiriyah, D., Susanti, E., Putri, H. M. (2025). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara
- Elsa , K., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1, 23.
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Waris, L. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. GlobalEksekutif Teknologi.
- Firman, & Mindaudah. (2025). *Media Pembelajaran (Inovasi, Desain, dan Aplikasi Digital dalam Media Pendidikan)*. Pena Langit Publishing.
- Husraini, L., Damayanti, D., Natalia, & Gusmaneli. (2025). Pengaruh Penggunaan Smart TV sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi dan Partisipasi Belajar Siswa di MTs Quranic Scientia FTK UIN Imam Bonjol Padang pada Era Digital. *Jurnal ilmiah bidang sosial, ekonomi, budaya dan pendidikan*, 3, 92.
- Illu, W. (2025). *Metode Penelitian Kualitatif Fenomenologi Konsisten Teori & Praktik*. Yogyakarta: ANDI.
- Jamil, J., Enja, S. P., Kader, M., Hairun, N., Luten, R. H., Muslihi, S., Abubakar, S. (2023). *Jurnalistik*. CV. Azka Pustaka.
- Kurniawan, Y. S., & Hakim, M. A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interactive Flat Panel Display (IFPD) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 11330.
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 menuju era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Harfa Creatife.

- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. CV. Jejak.
- Partani, D., Syamsuri, Juita, D. R., Hasanah, T., Irawan, D., Darmawati., Lestari, N. C. (2025). *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: Aziza Karya Bersama.
- Pasaribu, O. L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Medan: UMSU PRESS.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 7911.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara.
- Saodah, Pratiwi, A. R., Pratiwi, S. A., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran PKN SD. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2, 387.
- Sari, A. M., Muthoharoh, T., Murhartoyo, Aslamiah, & Amelia, R. (2026). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP)/Smartboard sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN Pelambuan 4 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 6, 175.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Jurnal Eduscience (JES)*, 9, 586.
- Septiyaningtiya, H. D., Handhayani, S., Winata, B. P., & Setiadi, H. W. (2025). Integrasi Interaktif Flat Panel Dan Smart Tv Dalam Penggunaan Platform Interaktif (Wordwall, Liveworksheets, Kahoot) Dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Jurnal Ika*, 16, 258.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Ending, M., & Rudi , H. (2023). Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3, 211.