

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan, penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran saat ini masih terbilang kurang optimal dalam penggunaannya. Karena buku paket peserta didik ini masih berlembar-lembar, kurangnya kejelasan materi, didominasi aktivitas belajar, dan hal ini mengakibatkan para peserta didik mengalami kejenuhan dan kesulitan belajar
2. Desain awal pada pengembangan media pembelajaran peta informasi budaya berbasis *Android* pada pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar ini dirancang mulai dari menganalisis materi, membuat GBPM, membuat *flowchat*, membuat *storyboard*, dan membuat protipe produk media pembelajaran berbasis *Android* . Media pembelajaran berbasis *Android* ini dibuat menggunakan aplikasi *Unity* 3D yang mencakup materi keberagaman budaya Indonesia.
3. Setelah produk dihasilkan, dilakukan validasi kepada para ahli. Dari semua hasil validasi tersebut, secara kesimpulan media pembelajaran peta informasi budaya berbasis *Android* ini sudah layak digunakan dengan sedikit perbaikan berdasarkan saran dari ahli karena kedua validasi termasuk dalam kategori “sangat layak” dengan *persentase* sebesar 94% untuk validasi materi, dan 96% untuk validasi media. Selain itu juga terdapat uji validasi wajah partisipan dengan mengambil 5 peserta didik kelas IV di SD EIFITRA dengan memperoleh 94% dalam kategori “sangat layak”.
4. Desain akhir dari media pembelajaran peta informasi budaya berbasis *Android* ini adalah sebuah produk media pembelajaran berbasis *Android* yang telah diperbaiki berdasarkan masukan dan saran dari ahli. Perbaikan yang dilakukan ada pada desain awal yaitu adanya beberapa yang harus diubah dalam pemberian warna, perbaikan *typo* dan pemberian referensi

dalam aplikasi. Setelah adanya perbaikan, media pembelajaran berbasis *Android* akan menjadi produk akhir dari penelitian dan layak untuk digunakan. Setelah perbaikan peneliti tidak melakukan validasi lanjutan karena pada penelitian sebelumnya sudah didapatkan kategori sangat layak baik pada penilaian materi, media, dan partisipan walaupun dari setiap penilaian terdapat masukan untuk diperbaiki. Kelebihan media ini adalah salah satu penunjang untuk menyampaikan informasi mengenai pembelajaran pendidikan pancasila dalam materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV di sekolah dasar.

1.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat menjadi pertimbangan diantaranya:

1. Pendidik

Pada saat pembelajaran pendidikan pancasila di kelas, pendidik disarankan menggunakan sarana yang mendukung seperti *computer/laptop*, *proyektor*, dan *speaker* agar tampilan dan suara dari media pembelajaran berbasis *Android* lebih maksimal. Selain itu, media pembelajaran ini baiknya digunakan sebagai media pembelajaran tambahan yang digunakan setelah penggunaan media pembelajaran lainnya.

2. Peserta didik

Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* ini sebagai materi tambahan guna mempermudah pemahaman materi keberagaman budaya indonesia. Selain itu, media pembelajaran ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

3. Peneliti Selanjutnya

- a. Harapan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran digital ini lebih baik. Terutama dalam segi desain dan materi yang diharapkan lebih kreatif untuk memunculkan inovasi yang lebih menarik dan menambah wawasan untuk peserta didik sekolah dasar.
- b. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat lebih mempersiapkan kelengkapan materi ini serta menambah inovasi dari isi yang akan di agar

hasilnya lebih menarik dan maksimal. Tidak hanya itu peneliti selanjutnya diharapkan lebih baik dalam aspek kemampuan *editing* video agar memunculkan hasil yang jauh lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisi, M. H., & Ependi, U. (2022). EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI POSPAY MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 8(2), 367-374.
- Alfin, J. (2015). *Analisis karakteristik siswa pada tingkat sekolah dasar*. 190–205.
- Amelia, L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 8 Pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI IPA SMA (Doctoral dissertation, Universitas Jambi)*.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2015). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arifah, A. (2013). *Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching & Learning Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 4 SD Kristen Satya Wacana Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013 (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW)*.
- Arifin. Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Astriani, S. A. (2018). Prinsip dan kriteria pemilihan media pembelajaran. *Universitas Nurul Jadid*, 1-13.
- Azhar Arsyad, (2011), *Media pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persana.
- Babich, N., (2018). A Comprehensive Guide To *Mobile App Design*. [online] Smashing Magazine. Diakses dari <https://www.smashingmagazine.com/2018/02/comprehensive-guide-to-mobile-app-Design/>
- Bandung: Gapura Press.
- Badan pusat statistic. (2022).
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Firly, N. (2019). *Android Application Development for Rookies with Database*. Elex Media Komputindo.
- Hamalik, O (1995). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta Bumi Aksara.
- Hamidiyah, Y. K., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran augmented reality berbasis android materi keragaman rumah adat kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru*

Sekolah Dasar, 8(4).

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Indriani, V. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Microsoft Power Point Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya*.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika. *JIPMat*, 2(1), 43–54. [online] Diakses dari <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>.
- Kukulska-Hulme, A. (2011). Smart devices or people? A mobile learning quandary. *International Journal of Learning and Media*, 4(3-4), 73-77.
- Koentjaraningrat. (2014). *Pengantar Antropologi I*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Marimin dan Maghfiroh, N. (2011). *Aplikasi Teknik Pengambilan Keputusan dalam Manajemen Rantai Pasok*. Bogor: IPB Press.
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.
- Miles, Mathew, B. dan Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif (Buku Sumber tentang Metode-metode Baru)*. Jakarta: UIP.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219.
- Musfiqon, H. M. (2021). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. *Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya*.
- Muslim, A. H. (2020). Media Pembelajaran PKn di SD. 1-141
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- Pangestu, S. G. B. I. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA BUDAYA BERBASIS AUDIO VISUAL MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS IV SD N 4 PENATIH DENPASAR TIMUR. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Pressman, R. S dan Bruce, R. M. (2015). *Software Engineering A Practitioner's Approach*. Singapore: Mc Graw Hill Education.
- Ratnasari. (2021). *Kebudayaan Indonesia*, 5-49.

- Rusdi, M. (2018). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan. *Depok: PT. Raja Grafindo Persada.*
- Sadiman, A. S. (2011). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya.* Jakarta: Rajagrafindo. Persada.
- Saputra, E., Mazalisa, Z., & Andriyani, R. (2014). *Usability Testing Untuk Mengukur Penggunaan Website Inspektorat Kota Palembang.* *Jurnal mahasiswa Teknik Informatika.*
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan & desain sistem pembelajaran.* Jakarta: Kencana.
- Samsuri. (2011). *Pendidikan Karakter Warga Negara,* Yogyakarta: Diandra Pustaka Indonesia.
- Sari, A. D. R. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA PADA MATA PELAJARAN IPS BAGI SISWA KELAS IV SDN REJOSARI GUNUNGKIDUL. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, (7).*
- Sudjana, Nana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Suparmo, P. M. (2008). Uji ketergunaan situs web jaringan perpustakaan asosiasi perguruan tinggi Katolik di Indonesia (APTIK) bagi mahasiswa yang sedang menulis skripsi pada tahun akademik 2006/2007 di *Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Info Persadha, 6(1).*
- Sugiyono, S. (2010). *Statistika untuk penelitian.*
- Sugiyono, M. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods).* Bandung: CV Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D.* Jakarta: Alfabeta.
- Sulaiman, A. (2015). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.* Bandung: CV. Arfino Raya.
- Tirtoni, F. (2016). *Pembelajaran pkn di sekolah dasar.* Yogyakarta: CV. Buku Baik
- Vitasari, I. (2016). Kejenuhan belajar ditinjau dari kesepian dan kontrol diri siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling, 5(7).*
- Winarno, W. W., Rusnaini, R., Muchtarom, M., Yuliandri, E., Al Rasyid, M., & Suryaningsih, A. (2020). Analisis kesulitan guru PPKn dalam

mengembangkan materi pembelajaran bhinneka tunggal ika. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 97-112.

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media. Jakarta: Prenadamedia Group.

\