

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bagian ini, penulis akan menyajikan simpulan penelitian sebagai jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan permasalahan yang terbagi atas simpulan umum dan simpulan khusus, kemudian implikasi sebagai pijakan bagi peneliti guna memberikan rekomendasi kepada berbagai pihak yang terkait dengan penelitian ini.

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Pendidikan merupakan kunci utama dalam membangun kemajuan bangsa, baik dalam teknologi maupun kehidupan sosial lainnya serta tidak dapat dipungkiri untuk mewujudkan itu semua Indonesia mengimplementasikan pendidikan kewarganegaraan. Untuk memudahkan hal tersebut guru harus dapat memproses media pembelajaran yang sesuai dan didukung oleh penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu efektivitas proses pembelajaran atau penyampaian pesan kepada peserta didik agar menjadi warganegara yang baik. Pembelajaran yang dirancang secara baik untuk meningkatkan motivasi belajar dan berpikir kreatif dengan memanfaatkan multimedia, dalam batas-batas tertentu akan dapat memperbesar kemungkinan peserta didik untuk belajar lebih banyak, memahami apa yang dipelajarinya, dan meningkatkan kemampuan (*performance*) peserta didik dalam rangka meningkatkan ketercapaian kompetensi.

5.1.2 Simpulan Khusus

Berdasarkan hasil interpretasi dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat mengemukakan beberapa simpulan sebagai berikut :

1. Kondisi pelaksanaan penggunaan media pembelajaran PPKn di SMA Islam Azzahrah, SMA Negeri 13 Palembang dan SMA Negeri Sumatera Selatan belum memanfaatkan secara optimal penggunaan media digital berbasis *android*. Serta karakteristik peserta didik pada proses pembelajaran PPKn masih mengalami kejenuhan dan belum adanya motivasi yang tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran PPKn karena mengharuskan peserta didik untuk menghafal

segudang konsep sementara untuk pengembangan keterampilan dan karakter mendapatkan porsi yang lebih sedikit.

2. Pada penelitian ini mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *android* dengan program *UNITY 3D* pada materi wawasan nusantara. Prosedur penelitian menggunakan model pengembangan model *ADDIE*. Terdapat lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation* yang dapat menghasilkan rancangan produk multimedia pembelajaran *interaktif* berbasis *android*, dilanjutkan dengan desain dan yang terakhir fase pengembangan, implementasi serta evaluasi. Pada *development* dilakukan *expert review* pada bidang media pembelajaran yaitu DI merupakan salah satu dosen PPKn di universitas pendidikan Indonesia dan pada bidang ahli materi yaitu EN merupakan salah satu dosen PPKn di universitas sriwijaya. Setelah dilakukan *expert review* maka produk media pembelajaran berbasis *android* yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid. Kevalidan media yaitu termasuk dalam kategori sangat valid dan validasi materi yaitu termasuk kedalam kategori sangat valid. Setelah media pembelajaran berbasis *android* dinyatakan valid oleh ahli, selanjutnya peneliti melakukan tahap *one-to-one* dan *small group* kepada peserta didik kelas X untuk menilai kepraktisan dari media yang telah dikembangkan. Pada tahap bantuan *one-to-one* ini peneliti melakukannya dengan tiga peserta didik dan tahap *small group* dilakukan dengan sembilan peserta didik pada tingkat kecerdasan berbeda-beda, baik dari tingkat kecerdasan paling tinggi, sedang dan rendah. Hasil dari kedua tahap tersebut multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* dinyatakan praktis oleh peserta didik.
3. Efektivitas media pembelajaran yang sudah dikembangkan menggunakan kelas eksperimen dan kontrol pada mata pelajaran PPKn materi wawasan nusantara. Menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji t lebih kecil nol koma nol lima maka dapat dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak artinya ada perbedaan yang signifikan hasil *pre-test* dan *post test* kelompok eksperimen yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* dibandingkan kelompok kontrol yang pembelajarannya menggunakan media *power point*. Selanjutnya hasil perhitungan uji *N-Gain* dari enam puluh peserta didik yang merupakan tiga puluh peserta didik kelas eksperimen dan tiga puluh peserta didik kelas kontrol.

Diperoleh rata-rata dari *N-Gain* kelas eksperimen sebesar lima sembilan koma tujuh dengan kategori cukup efektif, sedangkan rata-rata dari *N-Gain* kelas kontrol lebih kecil yaitu dua puluh tiga koma sembilan dengan kategori tidak efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi wawasan nusantara lebih efektif dibandingkan menggunakan media *power point*.

5.2 Implikasi

Penelitian ini menunjukkan bahwa media merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran multimedia interaktif dinyatakan valid, praktis dan dapat digunakan karena memberi implikasi sebagai berikut:

Pertama, proses pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif PPKn berbasis *android* berimplikasi terhadap orientasi pelaksanaan pembelajaran yang berbasis integratif, interaktif dan kolaboratif. Konteks pembelajaran tersebut menekankan pada integrasi dan eksplorasi komponen-komponen pembelajaran seperti materi, media, sumber belajar dan evaluasi pembelajaran digunakan menjadi satu kesatuan utuh dan bersifat variatif pada aplikasi penggunaannya dengan mengarahkan kepada orientasi pola pembelajaran guru dan media serta pola pembelajaran bermedia yang mana menekankan pada peserta didik sebagai instruksional utama dalam pembelajaran. Hal ini akan mendorong berpartisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, berorientasi kepada pembangunan habituasi belajar dan kemandirian belajar peserta didik.

Kedua, penerapan multimedia interaktif pembelajaran PPKn berbasis *android* akan mendorong pengembangan pengetahuan peserta didik. Implikasi tersebut merujuk kepada motivasi belajar dan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini didorong oleh langkah-langkah pembelajaran yang memiliki orientasi dalam pendidikan bagi peserta didik dengan berbasis pada pendekatan kontekstual secara substansial baik dalam ranah afeksi, kognisi dan psikomotor peserta didik.

Ketiga, proses belajar peserta didik dengan menggunakan multimedia

interaktif pembelajaran PPKn berbasis *android* membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan dan potensi dirinya serta dapat mengkritisi suatu permasalahan dengan membandingkan antara realita dengan konsep teoritis melalui media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan berpikir kreatif peserta didik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, peneliti merumuskan beberapa poin berupa saran yang perlu diperhatikan baik oleh peneliti sendiri, peneliti selanjutnya, maupun pihak-pihak yang akan melaksanakan penelitian serupa dalam memaksimalkan inovasi media pembelajaran.

5.3.1 Pengambil kebijakan

Stakeholder dapat mengadakan pelatihan, seminar dan lokakarya dalam rangka membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan di bidang media pembelajaran PPKn yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi terdekat ataupun yang dilakukan oleh pemerintah karena hal tersebut dapat meningkatkan profesional guru diantaranya adalah (1) Menjaga perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mendukung profesinya melalui berbagai kegiatan ilmiah, (2) mempelajari berbagai media pembelajaran, (3) Menulis makalah ilmiah, (4) Membuat alat peraga/media, (5) Mengikuti pelatihan bersertifikat, (6) Berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan kurikulum. Dengan hadirnya pendampingan dari pemerintah, jelas mempengaruhi profesionalisme guru yang cenderung menjadi cara positif bagi para guru dan peserta didik.

5.3.2 Bagi Departemen PPKn

Penelitian ini berkontribusi sebagai kajian praktis terkait inovasi media pembelajaran dalam ruang lingkup pembelajaran PPKn. Penelitian ini memberikan penguatan dan sumbangsih dalam keilmuan PPKn terkait pembelajaran PPKn pada materi wawasan nusantara di persekolahan. Penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* dalam pembelajaran PPKn tidak hanya sebagai produk inovasi pembelajaran, melainkan juga sebagai operasional pendidikan khususnya pada pembelajaran PPKn.

5.3.3 Bagi Guru

Bagi guru mata pelajaran PPKn multimedia interaktif berbasis *android* bisa dijadikan solusi dalam mengajarkan materi wawasan nusantara. Guru juga bisa memanfaatkan *smartphone* sebagai media bahan ajar sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara optimal untuk memenuhi tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran.

5.3.4 Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan. Serta membantu peserta didik dalam mengetahui dan memahami urgensi materi wawasan nusantara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara menggunakan aplikasi multimedia interaktif berbasis *android*.

5.3.5 Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, dengan harapan untuk melakukan penelitian lebih lanjut/mendalam dengan pengembangan dan model yang digunakan berbeda dari penelitian sebelumnya, sehingga mampu menghasilkan produk yang berbeda dari peneliti sebelumnya. Kemudian diharapkan penelitian ini mampu menjadi rujukan serta sumber literasi dalam melaksanakan penelitian selanjutnya guna menyempurnakan penelitian yang telah dilaksanakan dan mampu memperluas khasanah keilmuan terkait pendidikan kewarganegaraan untuk menginspirasi guru-guru yang ada di sekolah untuk melakukan inovasi pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat dilaksanakan melalui metode penelitian dan pengembangan sebagai bentuk riset lanjutan dalam melakukan pengujian secara luas untuk mengukur tingkat efektivitas multimedia interaktif berbasis *android* dalam pembelajaran PPKn terhadap peningkatan motivasi belajar dan berpikir kreatif peserta didik. Karena penelitian ini memiliki keterbatasan dalam lingkup uji coba terbatas hanya pada satu sekolah yaitu SMA Islam Azzahrah