

BAB V

SIMPULAN, IMPILKASI DAN SARAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah berupa aplikasi peta kebhinekaan indonesia sebagai media pembelajaran interaktif pada muatan pendidikan pancasila kelas IV. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

5.1 Simpulan

1. Aplikasi Peta Kebhinekaan Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV, dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap analisis (analyze), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (depelovlent), tahap implementasi (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation). Pada tahap analisis ini bertujuan untuk memperoleh data atau informasi penunjang yang dibutuhkan oleh peneliti dalam mengembangkan produk. Setelah melakukan tahap analisis, selanjutnya adalah tahap perancangan (design) yang mana pada tahap ini dilakukan untuk membuat rancangan awal dari produk yang dikembangkan berupa aplikasi peta kebhinekaan indonesia sebagai media pembelajaran interaktif pada muatan pendidikan pancasila kelas IV. Adapun tahapan dalam tahap perancangan (design) yaitu membuat storyboard dan pembuatan prototype. Selanjutnya pengumpulan bahan grafis dan animasi yang bertujuan untuk membuat tampilan media pembelajaran menajdi lebih menarik sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Perlu diketahui bahwa pembelajaran dalam menggunakan aplikasi peta kebhinekaan indonesia sebagai

media pembelajaran interaktif pada muatan pendidikan pancasila kelas IV di buat dengan menggunakan *Ariculate story line* dalam mendesainnya dan situs *GITHUB* sebagai publikasi online media pembelajaran interaktif ini.

Produk yang dikembangkan selanjutnya akan dinilai melalui tahap validitas, praktis, dan efektifitas. Terlebih dahulu produk pengembangan aplikasi peta kebhinekaan indonesia sebagai media pembelajaran interaktif akan divalidasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Setelah di validasi produk lanjut ke tahap uji praktis oleh guru dan Uji coba kelompok kecil oleh murid.

2. Validitas media pembelajaran berbasis aplikasi peta kebhinekaan indonesia dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian dari angket validasi oleh tim ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Dimana untuk angket validasi materi diperoleh persentase kevalidan sebesar 100 % dengan kategori “sangat valid”, validasi bahasa diperoleh persentase kevalidan sebesar 78 % dengan kategori “valid” dan angket validasi media diperoleh persentase sebesar 95,38 % dengan kategori “sangat valid”. Oleh karena itu aplikasi peta kebhinekaan indonesia dapat di katakana valid.
3. Praktis aplikasi peta kebhinekaan indonesia dapat di lihat berdasarkan hasil angket praktis aplikasi peta kebhinekaan indonesia yang telah di bagikan kepada 5 orang guru dari 3 sekolah berbeda dengan memperoleh persentase sebesar 99,50 %. dengan kategori “sangat praktis” dan angket kepraktisan oleh 12 siswa dari 3 sekolah berbeda, diperoleh persentase sebesar 90,16 %. dengan kategori “sangat praktis”, Oleh karena itu aplikasi peta kebhinekaan indonesia dapat di katakan praktis.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah aplikasi peta kebhinekaan indonesia sebagai media pembelajaran interaktif pada muatan pendidikan pancasila kelas IV dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, serta membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Aplikasi peta kebhinekaan indonesia sangat inovatif, praktis dan fungsional. dengan tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta mudah diakses kapanpun dan dimanapun dengan jejaringan internet. Tidak hanya itu Aplikasi peta kebhinekaan indonesia sebagai media pembelajaran interaktif pada muatan pendidikan pancasila kelas IV dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam memahami materi kebhinekaan terutama bagian mengenal identitas masyarakat di sekitarku.

Pada pengembangan aplikasi peta kebhinekaan indonesia ini peneliti hanya melakukan penelitian hanya sampai ke tahap uji validitas, uji praktis dan uji coba kelompok kecil. Peneliti harap untuk penelitian selajutnya terhadap pengembangan peta kebhinekaan indonesia ini bisa sampai pada tahap kelayakan produk melalui penambahan uji efektifitas dalam kelompok besar.

5.3 Saran

1. Aplikasi peta kebhinekaan indonesia sebagai media pembelajaran interaktif pada muatan pendidikan pancasila kelas IV dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, serta dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif bagi siswa yang digunakan baik secara demonstrasi, mandiri maupun kelompok.

2. Peneliti juga menyarankan untuk mengembangkan aplikasi peta kebhinekaan indonesia sebagai media pembelajaran interaktif pada muatan pendidikan pancasila kelas IV lebih lanjut. Mungkin nantinya dapat di kembangkan sehingga penelitian ini bisa sampai pada tahap kelayakan produk melalui penambahan uji efektifitas dalam kelompok besar dan juga penambahan fitur seperti dapat memberikan respon online secara langsung kepada pengguna aplikasi peta kebhinekaan, memberikan tugas dan bahkan melakukan penilaian kepada siswa di dalam media.