

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Multimedia* pembelajaran IPS berbasis *android* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar divalidasi beberapa validator yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Persentase validitas *multimedia* oleh ahli materi yaitu 87,5% dengan kriteria valid, Persentase validitas *multimedia* oleh ahli desain yaitu 94,64% dengan kriteria sangat valid, persentase validitas *multimedia* oleh ahli bahasa yaitu 93,18% kriteria sangat valid. *Multimedia* pembelajaran IPS berbasis *android* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid dengan rata-rata persentase yang diperoleh 91,77% dengan kriteria sangat valid, yang berarti bahwa *multimedia* pembelajaran IPS berbasis *android* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria sangat valid, Sehingga dapat digunakan sebagai salah satu sumber atau bahan ajar IPS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. *Multimedia* pembelajaran IPS berbasis *android* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar diuji cobakan kepada guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar, persentase praktikalitas *multimedia* oleh guru yaitu 98,33 % dengan kriteria sangat praktis. Persentase praktikalitas *multimedia* oleh siswa yaitu 96,87% dengan kriteria sangat praktis, *multimedia* pembelajaran IPS berbasis *android* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata persentase yang diperoleh 96,87% dengan kriteria sangat praktis yang berarti

bahwa *multimedia* pembelajaran IPS berbasis *android* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria sangat praktis, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu sumber atau bahan ajar IPS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan *multimedia* pembelajaran IPS berbasis *android* dengan KD dan materi yang lainnya.
2. Bagi guru kelas V, agar bisa memanfaatkan *multimedia* ini dengan baik sebagai alternatif bahan belajar yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan.
3. Bagi guru kelas V, *multimedia* bisa dibuat menjadi media cetak yang memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Bagi siswa kelas IV SD, agar bisa memanfaatkan *multimedia* pembelajaran IPS berbasis *android* ini dengan baik sebagai sumber belajar.
5. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan bahan ajar berupa *multimedia* pembelajaran IPS berbasis *android* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arif Akbarul Huda. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: ANDI.
- Adam, S. (2015). “Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam”. *Computer Based Information System Journal*, 3, hal (2).
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fikri, Hasnul, dan Madona, Ade Sri. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Giri Prasetyo, Lantip Diat Prasojo. (2016). “Pengembangan Adobe Flash Pada Pembelajaran Tematik-Interaktif Berbasis Scientific Approach Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah”. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 4 No.1, hal (58).
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Jusnita, S. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN di Sekolah Dasar di SDN 040454 Peceren”. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 2, hal (598).
- Juwantara, R. A. (2019). “Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.
- Kuswanto, J., Walusfa, Y. (2017). “Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII”. *Innovative Journal Of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), (1-7).
- Lubis, M. A. (2019). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudera Biru.
- Madcoms. (2012). *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Mahnun N, 2012. “Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Memilih Media dan Impementasinya dalam Pembelajaran)”. *Jurnal Pemikiran Islam*. Nomor 1 Volume 37.

- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mahmud, S., & Idham, M. (2017). *Strategi Belajar-Mengajar*. Syiah Kuala University Press.
- Nur Kamelia, Sugiyono, H. K. (2020). “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Siswa Kelas IV SD/MI*”. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9, hal.(8).
- Endayani, H. (2018). *Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS*. *Jurnal Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan. ITTIHAD*, 2, hal (2).
- Rovi Ramandhani, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Adobe Flash Berbasis Konservasi Sebagai Media Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang*”. *Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Semarang*, 2016). hal (7). Untuk siswa Sekolah Dasar kelas 4, (Skripsi pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar).
- Satyaputra dan Aritonang. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Saselah, dkk. (2017). “*Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Adobe Flash CS6 Profesional pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia*”. *Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia*. 2, hal (2-17).
- Sari, R. L. 2017 “*Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Pendekatan Konstruktivisme untuk Kelas V SD*” *Jurnal Biologi*, Volume 8, hal 2.
- Saputri, Lola Ineli. 2015. “*Pengembangan Modul dengan Tampilan Majalah dalam Pembelajaran Biologi Materi Ekosistem pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir*”. *Ejournal.bunghatta.ac.id* Volume 4, hal 5.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sunaryo, dkk. (2015). *Applied Approach*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati, dan Achmad Tharmizi. (2013). “*Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android*”. *Jurnal. Politeknik Caltex Riau*. (Vol 1 hl m 177). http://www.pdii.lipi.go.id/wpcontent/uploads/2014/03/Seminar_Nasional_Infonatika_SNIlf-2013.

- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tonni Limbong dan Janner Simamarta. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Tri Yogo Sulisty, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbassis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Materi Segi Empat dan Segitiga dengan Pendekatan Kontekstual*”. Jurusan Pendidikan Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2015). h. 39-40. Untuk Siswa SMP Kelas s”, (Skripsi pada Program Studi Pendidikan Elektro).
- Zuliana dan Irwan Padli. (2013). “*Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android*”. Jurnal IAIN Sumatera Utara Medan (hlm 24). [http://www.pdii.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar Nasional Infonatika-SNlf-2013.pdf](http://www.pdii.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Infonatika-SNlf-2013.pdf).