

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data uji coba media pembelajaran PPKn berbasis *macromedia flash 8* pada materi keberagaman suku, sosial dan budaya di Indonesia yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan yang dilakukan pada media pembelajaran adalah dari segi tampilan dan materi pembelajaran. Pada segi tampilan media dibuat lebih menarik dengan menyajikan gambar-gambar, teks, dan animasi sehingga membuat media pembelajaran menarik dan tidak membosankan. Pada segi materi media pembelajaran yang dikembangkan menampilkan keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya 34 provinsi yang ada di Indonesia secara rinci.
2. Kevalitan media pembelajaran PPKn berbasis *macromedia flash 8* pada materi keberagaman suku, sosial dan budaya di Indonesia untuk kelas IV SD yang telah dikembangkan dari aspek kelayakan isi dinyatakan sangat valid dengan persentase 93%, dari aspek desain atau penyajian dinyatakan valid dengan persentase 89% dan dari aspek kebahasaan dinyatakan cukup valid dengan persentase 67%. Dari ketiga aspek tersebut terlihat bahwa persentase kevalidan tertinggi diperoleh dari aspek kelayakan isi 93% dengan kriteria sangat valid.
3. Kepraktisan media pembelajaran PPKn berbasis *macromedia flash 8* pada materi keberagaman suku, sosial dan budaya di Indonesia untuk

kelas IV SD yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis oleh guru dengan persentase kepraktisan 97,5%, serta dinyatakan sangat praktis oleh peserta didik dengan kepraktisan 91,8%, sehingga media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* dinyatakan layak digunakan untuk proses pembelajaran.

4. Keefektifan media pembelajaran PPKn berbasis *macromedia flash 8* pada materi keberagaman suku, sosial dan budaya di Indonesia untuk kelas IV SD diketahui melalui hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik:
 - a. Rata-rata perolehan hasil belajar pada kelas IV SDN 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam mengalami peningkatan dari perolehan nilai awal 70,41 meningkat menjadi 81,29.
 - b. Tingkat efektivitas penggunaan media dianalisis dengan menggunakan uji-t untuk menguji hipotesis. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{tabel} = 2,036$ dan $t_{hitung} = 2,36$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $2,36 > 2,036$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran PPKn berbasis *macromedia flash 8* yang dikembangkan terbukti secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas IV SD, berdasarkan hasil validitas, praktikalitas, dan efektifitas yang telah dilakukan, media pembelajaran PPKn berbasis

macromedia flash 8 pada materi keberagaman suku, sosial dan budaya di Indonesia untuk kelas IV SD yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar untuk mengajarkan materi keberagaman suku, sosial dan budaya di Indonesia.

2. Bagi peneliti lain, untuk dapat mengembangkan media pembelajaran PPKn berbasis *macromedia flash 8* pada materi lainnya.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui media pembelajaran PPKn berbasis *macromedia flash 8* pada materi keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia untuk kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarista, Opi. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Materi Daur Hidup Beragam Makhluk Hidup Kelas Iv Sekolah Dasar. Skripsi. no 4, vol 1. Anggoro, M Toha. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Anggoro, M Toha. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Arda, dkk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas Viii . Jurnal Mitra Sains , no 1, vol 3.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Atmawarni. 2011. Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah. Dalam Jurnal Ilmu Sosial Fakultas Isipol Uma, no 1, vol 1.
- Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- _____.2013. *Peraturan pemerinta RI Nomor 32 Tahun 2013*. Jakarta: Depdiknas
- _____.2014. *Permendikbud RI Nomor 57 Tahun 2014*. Jakarta: Depdiknas
- _____.2016. *Permendikbud RI Nomor 21 Tahun 2016*. Jakarta: Depdiknas
- Eliza, Fivia. 2014. Multimedia Interaktif Sistem Pengendali Elektronik. Dalam Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan, no 1, vol 7.
- Hanafy, Muh Sain. 2014. Konsep Belajar dan Pembelajaran. Dalam Jurnal Lentera Pendidikan, no 1, vol 17.
- Herdiansyah, M Yanyan dan Afrianto, Irawan. 2013. Pembangunan Aplikasi Bantu dalam Menghafal Al-qur'an Berbasis *Mobile*. Dalam Jurnal Ilmiah Komputer & Informatika, no 2, vol 2.
- Ikhsan. 2017. Kecendrungan Global dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah. Dalam Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan,no2,vol2.

- Karwono dan Mulawarsih, Heni. 2017. *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Kholis, Abdul dan Herlawati. 2015. Animasi Interaktif Pembelajaran Tajwid Pada Taman Qur'an Anak (Tqa) Al Washilah Cirebon. Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI, no 2, vol I.
- Nidawati. 2013. Belajar Dalam Perspektif Psikologi Dan Agama. Dalam Jurnal Pionir, no 1, vol 1.
- Novaliendry, Dony. 2013. Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif. Dalam Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan, no 2, vol 6.
- Nyarno. 2013. Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras Jaringan Dan Akses Internet Pada Smk Muh. 4 Boyolali. Dalam Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA, no 1, vol 2.
- Prasetyo, Wahyu Hari. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash dalam Pembelajaran IPS siswa Kelas IV SDN 13 Kinali. dalam Skripsi*. Sarjana Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
- Rahmaibu, Farida Hasan. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Studi Kasus SDI Al Madina Semarang. dalam Skripsi*. Sarjana Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Rosyida, Susy. 2017. Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Vitamin yang Terkandung di Dalam Buah . Jurnal Teknik Informatika STMIK Antar Bangsa, no 1, vol III.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung. Afabeta.
- Sakti, Indra, dkk. 2012. Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Di Sma Plus Negeri 7 Kota Bengkulu. Dalam Jurnal Exacta, no 1, vol X.
- Salim, Astuti, dkk. 2011. Pemanfaatan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* Dengan Pendekatan Konstruktivis Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Fisika Pada Konsep Gaya. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta*.

- Sari, Linda Kartika dan Sasongko, Dimas. 2013. Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. Dalam Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA 2013, no 1, vol 2.
- Sariatulisma. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 pada Mata Pelajaran IPS Tema Dinamika Interaksi Manusia untuk Peningkatan Minat Belajar pada Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Malang. dalam Skripsi*. Sarjana Pendidikan. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)*. Bandung. Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung. Alfabeta.
- Sunhaji. 2014. Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran. Dalam Jurnal Pendidikan, no 2, vol II.
- Tegeh, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wulandari, Olvindri. 2017. Pengembangan Modul Berbasis Mind Map Tony Buzan Versi 4.2.1 Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 14 Nan Sabaris Padang Pariaman Dengan Materi Pokok Jenis-jenis Tanah. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bung Hatta. Skripsi (Tidak dipublikasikan).
- Yudhiantoro, Dhani. 2006. *macromedia flash professional 8*. Yogyakarta: Andi.
- Yuni, Ilma. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Materi Kekongruenan dan Kesebangunan Kelas IX SMP. Skripsi. Sarjana Pendidikan, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang.