

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian data uji coba pengembangan media animasi dua dimensi pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis kontekstual yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas media animasi dua dimensi pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis kontekstual untuk kelas V SDN 011/XI Desa Gedang dinyatakan sangat valid dengan persentase 94,33%, dimana pada validasi materi mendapatkan nilai dengan persentase 95,83%, pada validasi bahasa mendapatkan nilai dengan persentase 95%, dan pada validasi desain mendapatkan nilai dengan persentase 92,18%. Hal ini berarti bahwa media ini dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk peserta didik kelas V SD.
2. Praktikalitas media animasi dua dimensi pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis kontekstual untuk kelas V SDN 011/XI Desa Gedang yang sudah digunakan oleh guru dan peserta didik dinyatakan sangat praktis dengan persentase yang diperoleh 93,13%, dimana pada praktikalitas media oleh guru mendapatkan nilai dengan persentase 98,21% dan pada praktikalitas oleh peserta didik mendapatkan nilai dengan persentase 88,05%. Hal ini berarti bahwa
3. media ini dapat digunakan sebagai bahan ajar baik bagi guru maupun peserta didik kelas V SD.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

4. Bagi guru, dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media ajar untuk mengajar.
5. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media animasi dua dimensi pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis kontekstual dengan KD dan materi yang lainnya.
6. Bagi peserta didik kelas V SD, dapat dimanfaatkan media animasi dua dimensi pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis kontekstual ini dengan baik sebagai sumber belajar serta memudahkan peserta didik memahami materi.
7. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan bahan ajar berupa media animasi dua dimensi pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis kontekstual untuk peserta didik kelas V SD.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Kedua)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar & Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- , (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Komalasari & Kokom. (2014). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mudyahardjo. (2014). *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-Dasar Pendidikan Pada Umumnya Dan Pendidikan Di Indonesia*. Yogyakarta: Kansius.
- Munir. (2015). *Multimedia (Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhadi. (2003). *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*. Jakarta: Depdiknas.
- Prakosa, Gatot. (2010). "Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia", Fakultas Film dan Televisi – IKJ dan Yayasan Seni Visual Indonesia, Jakarta. : 23.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, Wina. 2005. *Pembelajaran Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Prenada Media: Jakarta
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suparto. (2004). *“Penerapan Contextual Teaching and Learning (CTL) Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK).”* Semarang: Depdiknas Dinas P dan K Provinsi Jawa Tengah.
- Sutrisno. (2018). *Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Warga Negara Global.* 42-43.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif.* Jakarta: Kencana.
- Untung Rahardja, Syela Ferdiani, Dewi Immaniar D. (2012). *Membuat Movie Sffect Holywood dengan Tekhnologi CGI.* Yogyakarta: Andi Publisher.
- Winataputra, Udin, dkk.(2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta:Universitas Terbuka.
- Ruchliyadi, D. A. (2016). *Pendekatan student active learning pembelajaran kewarganegaraan (PKn) di pendidikan dasar dan menengah sebagai best practise untuk membentuk karakter warga negara yang baik.* Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 6(2), 994-1001.
- Syafrudin, Ulwan, dkk.(2018). *Penerapan Model Cooperativ Script Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Bangga Sebagai Anak Sekolah.* Jurnal Pendidikan Dasar. 2(3): 148-149.
- Depdiknas (2003). *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,* Jakarta: Depdiknas.
- Nasional, I. D. P. (2003). *Undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.*
- Cecep, dkk.(2013). *Media Pembelajaran:Manual dan Digital.* Bogor: Ghalia Indonesia.
- Izomi, Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S.(2019)*Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon.* JP3M: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika, 2(2).