

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang didapatkan dan analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan:

1. Pengembangan media Peta Keragaman Budaya Indonesia Interaktif dikembangkan dengan Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti mempelajari dan mendalami materi yang akan dikembangkan ke dalam media yang telah direncanakan, untuk mengumpulkan bahan pada materi yang dibutuhkan peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara kepada guru kelas IV Tahap desain, pada tahap ini peneliti akan merealisasikan hal yang telah dianalisis dan membuat rancangan awal dan akhir dalam pembuatan media peta keragaman budaya indonesia interaktif. Tahap pengembangan adalah saat peneliti mulai membuat bahan ajar sesuai dengan desain yang telah ditentukan. Selanjutnya materi yang dibuat divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap penerapan atau implementasi pada tahap ini, diadakan uji coba media peta keragaman budaya indonesia interaktif kepada siswa kelas IV MI Mathla'ul Anwar Kademangan, diterapkan media peta keragaman budaya indonesia interaktif

teresebut yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selanjutnya tahap evaluasi atau penilaian, pada tahap ini dilakukan dalam bentuk pemberian *pre-test* dan *post-test* serta angket kepada siswa terhadap media yang telah diterapkan.

2. Melalui uji validitas yang diberikan baik kepada ahli media maupun ahli materi, ditentukan Tingkat kelayakan media peta keragaman budaya interaktif, untuk ahli media dan materi dengan perolehan hasil 96,9% dapat disimpulkan bahwa media peta keragaman budaya indonesia interaktif dikatakan sangat valid dan layak untuk digunakan.
3. Angket yang diisi siswa saat berpartisipasi dalam uji coba produk digunakan untuk mengukur Tingkat daya Tarik. Presentase yang diperoleh yaitu 87,21%. Untuk mengukur apakah media peta keragama budaya indonesia interaktif ini efektif terhadap peningkatan hasil belajar dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain diatas, skor N-Gain yang diperoleh yaitu 0,78. Skor tersebut menunjukkan bahwa nilai tersebut telah memenuhi kriteria N-Gain yaitu Tinggi, dapat disimpulkan media Peta Keragaman Budaya Indonesia Interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa siswa pada materi Indonesia Kaya Budaya.

B. Saran

Berdasarkan Penelitian Pengembangan Media Peta Keragaman Budaya Indonesia saran yang dapat diperoleh sebagai berikut:

1) Kepada Kementrian Agama

Bagi KEMENAG Kota Tangerang Selatan agar memberikan kebijakan khusus dalam pemanfaatan media pembelajaran di Sekolah, misalkan dengan memberikan penyuluhan dan pelatihan kepada guru-guru terkait pemanfaatan media. Serta memberikan anggaran khusus kepada sekolah terkait fasilitas-fasilitas media pembelajaran yang lengkap.

2) Kepada Kepala Madrasah

Bagi kepala sekolah diharapkan dapat memotivasi para guru dan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan oleh guru dan siswa untuk mendukung proses pembelajaran supaya hasil pembelajaran yang dicapai akan lebih baik.

3) Kepada Guru

Bagi guru, dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas hendaknya guru kreatif mengembangkan dan menggunakan media yang tepat agar mampu membuat proses pembelajaran aktif dan menyenangkan. Pengembangan media Peta Keragaman Budaya Indonesia dalam penelitian ini dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan kembali oleh guru dan dapat

dijadikan alternatif oleh siswa dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi Indonesia Kaya Budaya.