

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai media pembelajaran galeri pancasila, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran galeri pancasila menggunakan prosedur penelitian Borg and Gall. semua langkah-langkah pengembangan dalam prosedur penelitian yang dilaksanakan meliputi: (1) analisis potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) desain produk (4) validasi produk (5) revisi produk (6) Uji coba produk (7) Revisi produk (8) Uji coba pemakaian (9) Revisi produk (10) Produk masal.
2. Produk media pembelajaran galeri pancasila dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil dari validasi ahli media dengan rerata skor 92,9%. Dan dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil dari validasi praktisi dan siswa dengan rerata skor 80% dan 93,8%.
3. Media pembelajaran galeri pancasila efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut berdasarkan peningkatan nilai dari hasil pre tes dan post tes siswa. Dari 60% menjadi 82,5%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, media pembelajaran galeri pancasila telah divalidasi dan dinyatakan layak oleh ahli materi dan media dan telah melalui proses uji coba lapangan, maka media pembelajaran galeri pancasila ini dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran pada mata pelajaran tematik muatan pelajaran PPKn kelas 2 sekolah dasar. Adapun beberapa saran untuk kelanjutan media ini sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi Sekolah

Agar dapat memanfaatkan media pembelajaran galeri pancasila dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan bervariasi

b. Bagi Guru

Agar dapat memanfaatkan media pembelajaran galeri pancasila sebagai alat penunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran tematik

c. Bagi siswa

Agar dapat memanfaatkan media pembelajaran galeri pancasila sesuai dengan petunjuk penggunaan sehingga lebih termotivasi untuk belajar

2. Saran Pengembangan produk dan penelitian lanjutan
 - a. Penelitian lanjutan perlu dilakukan terutama pada penambahan isi materi pembelajaran
 - b. Perlu dilakukan kegiatan penelitian lebih lanjut dengan uji coba jumlah siswa yang lebih banyak lagi
 - c. Perlu untuk mengembangkan media-media pembelajaran yang lebih menarik lagi untuk mata pelajaran lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohamad. Dkk. 2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, Jakarta: Bumi Askara.
- Arshad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grasindo Perkasa.
- Affi, Asnat Delila. 2017. *Pengembangan Media Papan Kartu Bongkar Pasang pada Materi Proses Pengolahan Pangan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Cholisin. 2013. *Ilmu Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Ombak
- Elfarbi, Amjad. 2015. Pengembangan Permainan Tembak Jaring Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Malang. *Jurnal Bravo's, Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. ISSN 2337-7674. III :36.
- Ernawan. 2017. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Puku (Puzzle Kubus) Sebagai Pengenalan Pancasila dan Nilai-nilainya pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IIB SD Negeri Deresan Catur Tunggal Depok Sleman*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Falahudin, Iwan. 2014 *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*
- Mahnun, Nunu. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)* 37
- Munir, Yusuf. 2018. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.
- Nasution. S. 1999. *Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, t.t., 12
- Prayoga, Dito Ari. 2018. *Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android 3*
- Purwanto, Ngalim. 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. Jakarta: Pusat Bahasa.

Rukiyati, dkk. 2013. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta : UNY Press, 2013.

Salahudin, Anas. 2011. *Filsafat Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktek Pengembangan KTSP*. Jakarta: Kencana.

Sekretariat Negara Republik Indonesia. 2007. Undang-undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dan Undang-undang No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Jakarta: Visimedia.

Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Sriwahyuni, Nia Ayu dkk, 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang, JPE. IX(II): 135*

Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryani. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Susilo, Satardo Adi. 2012. *Pembelajaran nilai karakter*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Wachid P.dkk. 2020. Pengembangan Papan Kartu Bergambar pada Pembelajaran Tematik Muatan PKn Siswa Kelas II SDN Segugus 01 Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2019/2020. *PEKAN*. V(II).

Winkel. W.S. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.