

## BAB 5

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara yang menggabungkan prinsip antara model *Game-based Learning* dengan konsep Wawasan Nusantara menjadi sebuah model baru bernama GEMARI dengan sintaks Gaet, Edukasi, Main, Aktif, Responsif, dan Interaktif. Model pembelajaran ini dilengkapi juga dengan dan produk media pembelajarannya yaitu GEMARI (*Game* Edukasi Kembara Indonesia). Media pembelajaran GEMARI berbentuk aplikasi berbasis web yang dapat diakses dari mana saja dan mudah disebarluaskan.

Penelitian dilakukan menggunakan metode R&D dengan model Dick & Carey yang memiliki 10 tahap penelitian dengan beberapa reduksi dan penyesuaian. Tahapan yang dilalui peneliti untuk menjawab rumusan masalah yaitu tahap analisis profil pembelajaran menulis BIPA 4 terlangsung, pembuatan rancangan awal model hipotetik, pengembangan model pembelajaran melalui validasi dan uji coba, serta pendeskripsian respons pengguna. Simpulan yang didapat dari tahapan-tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Tujuan pembelajaran menulis BIPA 4 terlangsung menekankan pada penulisan teks dengan topik yang diminati pemelajar BIPA 4. Konsep Wawasan Nusantara perlu dimasukkan ke dalam strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut.
- 2) Berdasarkan hasil kuesioner, salah satu topik Wawasan Nusantara yang paling banyak diminati adalah konten Budaya. Pemahaman budaya juga termasuk ke dalam tujuan pembelajaran menulis BIPA 4 terlangsung.
- 3) Teks argumentasi merupakan jenis teks yang paling ditekankan dalam tujuan pembelajaran menulis BIPA 4 terlangsung dan menjadi teks yang paling sulit dipelajari oleh pemelajar BIPA 4 berdasarkan hasil kuesioner yang telah dihimpun.
- 4) Menggabungkan prinsip *Game-based Learning* dengan konsep Wawasan Nusantara dapat menjadi alternatif solusi dalam menciptakan pembelajaran

menyenangkan dan berwawasan luas untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran menulis BIPA 4.

- 5) Model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara mendapat tiga nilai validasi ahli dengan skor rata-rata 87% berpredikat sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran menulis BIPA 4.
- 6) Hasil uji coba produk melalui *single subject method* menunjukkan bahwa adanya kenaikan skor yang diperoleh subjek penelitian, skor pada baseline 1 sebesar 6.43 (Sedang), intervensi sebesar 6.77 (Sedang), dan baseline 2 sebesar 7.65 (Cukup).
- 7) Model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara mendapat respons positif berdasarkan hasil wawancara kepada tiga subjek pemelajar dan pengajar. Rata-rata skor dari pengajar BIPA 4 sebesar 91% dengan predikat sangat baik.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan yang dihasilkan dari penelitian ini, berikut implikasinya terhadap BIPA:

- 1) Model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dapat menjadi solusi alternatif yang efektif untuk menunjang pembelajaran menulis BIPA 4.
- 2) Model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4 dapat dijadikan inspirasi untuk pengembangan model pembelajaran inovatif lainnya di berbagai konteks pendidikan.
- 3) Model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4 dapat dijadikan sumber preferensi pemelajar terhadap konten tentang wawasan nusantara, seperti budaya, kearifan lokal, wisata, kuliner, dan keanekaragaman hayati Indonesia.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, terlihat bahwa masih dibutuhkan penelitian dan pengembangan lanjutan untuk menyempurnakan produk pengembangan model Model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara dalam pembelajaran menulis BIPA 4 khususnya pada penambahan tingkat pembelajaran BIPA yang berbeda. Direkomendasikan untuk dilakukan

penyesuaian dan pengujian model pada tingkat yang lebih rendah atau lebih tinggi untuk melihat sejauh mana model ini dapat diterapkan secara universal. Selain itu perlu adanya uji coba yang lebih luas untuk dapat memberikan informasi yang lebih kuat tentang efektivitas dan keberlanjutan model *Game-based Learning* GEMARI berwawasan Nusantara. Terakhir, perlu adanya pengembangan lebih lanjut pada aspek interaktivitas dalam media GEMARI dengan cara menambah fitur-fitur yang lebih menarik untuk berinteraksi dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan pemelajaran.