

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti diperoleh media pembelajaran berupa *board game* mengenai Kerajaan Hindu Bddha di Indonesia untuk kelas X. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu, tahapan pertama *analyze* (analisis) yang meliputi analisis kebutuhan dari peserta didik dan merumuskan masalah. Tahapan kedua *design* (perancangan) yang meliputi pengumpuln data, menentukan alur pembuatan, desain instrumen penelitian, *gameplay* dan narasi visual. Tahapan ketiga *development* (pengembangan) yang meliputi pembuatan *storyboard* digital, proses pembuatan ilustrasi gambar, ilustrasi gambar digital, pembuatan *prototype* produk dan validasi produk. Tahapan keempat *implementation* (implementasi) yang meliputi uji coba produk dan tahapan kelima *evaluation* (evaluasi) yang meliputi pemberian saran dan perbaikan apabila terdapat bagian yang harus diperbaiki.

Untuk mengetahui hasil uji coba dari media yang dikembangkan dilakukan penilaian validasi oleh para ahli materi dan ahli media terlebih dahulu. Hasil dari uji validasi tersebut didapatkan hasil kalau media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria “Sangat Layak”. Lalu dilakukan juga uji coba kepada siswa untuk mengetahui respon dari penggunaan media yang dikembangkan. Didapatkan hasil dengan kategori “Sangat Layak” dari hasil respon siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sudah mencapai keberhasilan dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran.

5.2 Implikasi

Perancangan dari media yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan sudah layak digunakan tanpa adanya revisi, karena media yang peneliti kembangkan ini memiliki implikasi dalam pembelajaran. Ada beberapa implikasi yang didapatkan dari perancangan media yang peneliti buat yaitu media yang dikembangkan mampu meningkatkan keterampilan sosial dan keterlibatan belajar karena dalam *board game* yang memiliki sifat permainan mengharuskan siswa berkomunikasi, bekerja

sama dan bernegosiasi dengan teman-temannya. Selain itu dapat juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan *problem solving* karena untuk mencapai kemenangan memerlukan strategi dan pemecahan masalah tidak hanya asal bermain saja. Dengan demikian, siswa dapat mengasah kemampuan berpikir kritis dan *problem solving* mereka selama bermain.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan yaitu tentang perancangan media pembelajaran *board game* mengenai 11 Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia untuk kelas X terdapat beberapa rekomendasi yang peneliti paparkan yaitu penelitian yang sudah dilakukan mengikuti dengan kebutuhan dari hambatan dalam belajar satu sekolah tanpa menggunakan teknologi apapun pada media yang dibuat. Diharapkan untuk peneliti-peneliti selanjutnya dapat merancang media yang lebih canggih dengan mengikuti perkembangan zaman.