

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan *board game* ENTACADEMY pada siswa SMK, maka dapat ditarik kesimpulan jika proses pengembangan media berdasarkan tahapan-tahapan dalam metode pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan : *analysis (Analisis)*, *design (design)*, *development* (pengembangan), *implementation* (pengembangan), dan *evaluation* (evaluasi). Berikut hasil simpulan yang didapatkan.

1. *Board game* ENTACADEMY dirancang dengan tujuan yang sama dengan capaian pembelajaran pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Prototype* perlengkapan ENTACADEMY terdiri dari papan permainan, pion/karakter/, kartu permainan, dadu, uang mainan, rumah-rumahan, buku panduan, dan kemasan untuk meletakkan semua perlengkapan permainan.
2. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 95,6% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media, *board game* yang dirancang mendapat rata-rata persentase sebesar 95% dengan kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan. Dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, *board game* kewirausahaan ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan *board game* juga diuji cobakan langsung kepada peserta didik di kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 40 Jakarta yang berjumlah 32 siswa. Respon baik dari peserta didik terhadap *board game* yang dikembangkan dapat dilihat melalui persentase rata-rata nilai sebesar 97,1% dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan hasil persentase yang dihasilkan dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik, dapat dibuktikan bahwa *board game* ENTACADEMY sebagai media pembelajaran mengenai kewirausahaan layak untuk digunakan. Selain itu, ENTACADEMY juga terbukti layak digunakan untuk meningkatkan motivasi atau minat siswa dalam belajar kewirausahaan pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

**PENGEMBANGAN BOARD GAME “ENTACADEMY” SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRAUUSAHA
PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dilihat dari jumlah persentase instrumen pada aspek motivasi yang mencapai sebesar 95,6% dengan kategori “Sangat Layak”.

5.2 Implikasi

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran dapat memberi atau meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari konsep dasar dan karakter wirausaha. Dari hasil penilaian yang diperoleh oleh *board game* ENTACADEMY, *board game* ini dapat digunakan guru sebagai selingan alat bantu belajar wirausaha agar metode pembelajaran lebih bervariasi dan interaktif sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik dalam belajar wirausaha. Penggunaan *board game* sebagai salah satu media pembelajaran wirausaha dapat memberi pengalaman baru kepada peserta didik. Selain dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, menggunakan *board game* yang telah dirancang ini juga dapat memberi pemahaman tentang kewirausahaan seperti mencari modal usaha, pengelolaan sumber daya dalam usaha, dan mengambil keputusan atau strategi.

5.3 Rekomendasi

Board game sebagai media pembelajaran inovatif diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru dan sekolah agar dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar kewirausahaan, dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang melibatkan saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, serta respon dari siswa, penelitian yang berikutnya dapat mengevaluasi efektivitas *board game* dengan mengukur peningkatan keterampilan dan minat pemain terhadap kewirausahaan setelah dan sesudah menggunakan *board game* ENTACADEMY sebagai permainan edukatif belajar kewirausahaan.