

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dalam Pengembangan Media *Board Game: Agent of Change* Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Resolusi Konflik Peserta Didik pada Pembelajaran Sosiologi, dapat disimpulkan bahwa:

1) Proses pengembangan media pembelajaran *Board Game: Agent of Change* melalui beberapa tahapan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE, tahapan tersebut di antaranya:

1. Analisis (*Analysis*)

Pertama, proses analisis masalah berupa kecenderungan peserta didik yang mudah merasa bosan saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Kedua, proses analisis materi yang menunjukkan bahwa sebagian besar dari peserta didik cenderung kesulitan dalam memahami materi Konflik Sosial dan Resolusi Konflik. Terakhir, proses analisis produk bahwa peserta didik memerlukan produk digital dengan aksesibilitas yang dapat dilakukan di mana saja tanpa harus melakukan instalasi.

2. Desain (*Design*)

Proses penyusunannya terbagi menjadi: 1) penyusunan materi menggunakan model analisis kasus dan penyajian rangkuman materi, 2) penyusunan *canvas* modifikasi *game* untuk memodifikasi jenis permainan *matching pairs* sesuai dengan kebutuhan, 3) pembuatan *flowchart* sebagai arah pengembangan media, 4) pembuatan *storyboard* dengan menggunakan bantuan *software* draw.io, dan 5) pembuatan elemen pendukung sebagai desain utama tampilan media.

3. Pengembangan (*Development*)

Proses pengembangan menggunakan *software* GDevelop mengacu pada *flowchart* dan *storyboard* yang sebelumnya telah dirancang, yang kemudian dilakukan validasi kelayakan sebelum diuji coba pada peserta didik.

4. Implementasi (*Implementation*)

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

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

Sebanyak 68 peserta didik kelas XII IPS 3 dan 4 di SMA Negeri 4 Bandung diberikan kesempatan untuk dapat mengikuti pembelajaran sosiologi menggunakan media pembelajaran *Board Game: Agent of Change* yang telah selesai dikembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil evaluasi berupa catatan yang diperoleh saat melakukan validasi dan implementasi kemudian direalisasikan sebagai sebuah revisi pada media pembelajaran yang dikembangkan.

- 2) *Board Game: Agent of Change* berbasis digital yang dikembangkan menggunakan GDevelop dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Konflik Sosial dan Resolusi Konflik dalam mata pelajaran Sosiologi berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, juga berdasarkan tanggapan dan penilaian peserta didik.
- 3) Berdasarkan hasil penerapan media menggunakan metode kuantitatif, kemampuan resolusi konflik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *Board Game: Agent of Change* berbasis digital memperoleh perubahan rata-rata nilai dari kategori “sangat rendah” menjadi “tinggi”. Efektivitas peningkatan kemampuan resolusi konflik yang terjadi setelah penggunaan media juga ditunjukkan dalam perolehan nilai *N-Gain* dengan kategori “sedang”. Adapun, melalui metode kualitatif diperoleh hasil bahwa peserta didik memenuhi ke-enam konsep kemampuan resolusi konflik yang disampaikan menurut Crawford dan Bodine berupa; kemampuan orientasi, kemampuan persepsi, kemampuan emosional, kemampuan komunikasi, kemampuan berpikir kreatif, dan kemampuan berpikir kritis.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan tersebut, penelitian dan pengembangan media yang telah dilakukan dapat memberikan implikasi pada kegiatan pembelajaran sosiologi, khususnya dalam Kompetensi Dasar Konflik Sosial dan Resolusi Konflik. Adapun implikasi dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1) Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat memberikan implikasi terkait meningkatnya motivasi belajar siswa di dalam kelas. Pembelajaran menggunakan media *board game*

berbasis digital mengharuskan semua peserta didik untuk terlibat dalam menyampaikan pendapat, sehingga dapat mengatasi kondisi pasif di dalam kelas, memberikan pengalaman belajar yang menarik, juga meningkatkan pengelolaan emosi peserta didik sebagai kemampuan resolusi konflik saat terlibat dalam persaingan yang membangun.

2) Bagi guru

Penelitian dan pengembangan media ini berimplikasi pada efektivitas pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi pada KD Konflik Sosial dan Resolusi Konflik di Kelas XI.

3) Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini cukup memberikan gambaran komprehensif terkait peningkatan kemampuan resolusi konflik peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *board game* berbasis digital. Berdasarkan hal tersebut, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk mendalami penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran maupun resolusi konflik peserta didik.

4) Bagi Program Studi Pendidikan Sosiologi

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai *pilot project* pada mata kuliah yang berkaitan dengan Literasi ICT dan Media Pembelajaran Sosiologi, sebagai sebuah penerapan media interaktif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Dalam proses penelitian dan pengembangan ini juga terdapat rekomendasi bagi beberapa pihak yang terlibat. Rekomendasi tersebut ialah sebagai berikut:

- 1) Bagi peserta didik, media pembelajaran *board game* berbasis digital dapat digunakan untuk melatih kemampuan menyampaikan pendapat dan menyelesaikan masalah. Agar fitur dalam media pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal, peserta didik dapat menggunakan laptop yang terkoneksi dengan jaringan internet sehingga pembelajaran menjadi lebih terpusat.
- 2) Bagi guru, soal evaluasi dalam media pembelajaran *board game* berbasis digital dapat ditambah, dikurangi, atau pun diubah, menyesuaikan dengan kondisi

peserta didik agar pilihan soal lebih variatif. Dalam mengembangkan media pembelajaran, guru dapat mengoptimalkan fitur yang tersedia dalam *platform* *GDevelop* untuk menciptakan media dengan unsur edukatif dan rekreatif. Guru juga diharapkan dapat berperan penting sebagai pemberi semangat bagi peserta didik agar senantiasa tergugah untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

- 3) Bagi sekolah, diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dengan *device* beragam, seperti laptop, komputer, proyektor, pengeras suara, dan sebagainya, untuk menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas menggunakan media digital.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penyempurnaan dari yang peneliti telah kerjakan sebelumnya, seperti penggunaan huruf yang dapat disesuaikan dengan jangkauan jarak pandang sampai ke kursi belakang agar peserta didik dapat tetap fokus selama pembelajaran berlangsung. Peneliti selanjutnya juga dapat memberikan solusi dan pemahaman terkait bagaimana desain dan fitur dalam pengembangan media menggunakan *GDevelop* dapat dijadikan sebagai *template* yang dapat diduplikat secara *open source*, agar dapat diakses oleh guru untuk memudahkan dalam penyesuaian materi dan soal pembelajaran secara mandiri. Hal tersebut diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam penyesuaian, sehingga media dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan jangkauan yang lebih luas, tidak terbatas hanya pada beberapa materi dan mata pelajaran tertentu saja.