

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *educational board game* interaktif sebagai media pembelajaran sejarah memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran sejarah siswa. Simpulan ini dijabarkan berdasarkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. **Kebutuhan Media Pembelajaran di SMA Pasundan 1 Bandung**

Pembelajaran sejarah di sekolah menengah masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang cenderung pasif dan kurang kontekstual. Baik guru maupun siswa menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan konteks kehidupan. Media yang mampu menyajikan informasi sejarah melalui pendekatan visual, kompetitif, dan kolaboratif sangat dibutuhkan guna meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa secara menyeluruh.

2. **Rancang Bangun *Educational Board Game* Interaktif**

Educational board game yang dikembangkan didesain berbasis prinsip konstruktivisme dan *game-based learning*, dengan pendekatan eksploratif dan naratif. Komponen permainan mencakup unsur kronologi, ilustrasi kontekstual, skenario misi, serta fitur-fitur interaktif yang mendorong refleksi dan diskusi kelompok. Desain permainan telah memperhatikan aspek visual, interaksi sosial, dan penyusunan materi secara sistematis agar selaras dengan tujuan pembelajaran sejarah.

3. **Uji Kelayakan *Educational Board Game* Interaktif**

Secara konseptual dan teknis, media ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Aspek substansi, desain visual, serta interaktivitas permainan dinilai sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pendidikan sejarah. Meskipun demikian, penyempurnaan pada aspek penyajian, navigasi

permainan, dan integrasi nilai sejarah perlu terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

4. Respon Siswa

Siswa merespons penggunaan media ini dengan antusiasme tinggi. Permainan dianggap menarik, menyenangkan, dan mampu membantu pemahaman materi sejarah dengan cara yang lebih aplikatif. Visualisasi materi, misi permainan, dan interaksi kelompok menjadi faktor utama yang memperkuat keterlibatan siswa dalam proses belajar. Meski demikian, beberapa aspek seperti instruksi permainan dan durasi sesi perlu disesuaikan agar optimal diterapkan dalam berbagai kondisi kelas.

5. Pengaruh Penggunaan *Educational Board Game* Interaktif

Educational board game interaktif secara umum berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi sejarah secara lebih mendalam dan kontekstual. Siswa menunjukkan peningkatan dalam mengaitkan peristiwa sejarah dengan dinamika sosial masa kini, serta dalam menafsirkan nilai dan makna dari peristiwa yang dipelajari. Namun, kesadaran sejarah pada aspek pelestarian warisan budaya dan identitas masih memerlukan penguatan melalui desain permainan yang lebih reflektif dan lokal.

5.2 Implikasi

Penelitian ini berfokus pada pengembangan *educational board game* interaktif sebagai media pembelajaran sejarah yang inovatif. Produk yang dikembangkan dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, khususnya topik Pendudukan Jepang di Indonesia. Media pembelajaran ini mengintegrasikan aspek kronologi peristiwa, visualisasi sejarah, serta interaktivitas melalui permainan berbasis misi. Diharapkan, *educational board game* interaktif ini dapat membantu siswa memahami sejarah dengan lebih mudah dan menarik, serta meningkatkan keterlibatan *siswa* dalam proses pembelajaran.

Melalui media ini, siswa dapat mempelajari materi sejarah secara lebih sistematis, mulai dari memahami urutan kejadian hingga menganalisis dampak setiap peristiwa. Elemen interaktif dalam permainan, seperti tantangan berbasis

pertanyaan, diskusi kelompok, serta penggunaan *QR Code* untuk mengakses materi tambahan, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi sejarah dengan pendekatan yang lebih aktif. Dengan demikian, *educational board game* interaktif ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pemikiran kritis dan analitis siswa terhadap sejarah.

Selain itu, media ini juga dapat diakses secara fleksibel dan digunakan dalam berbagai skenario pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Dalam implementasinya di kelas, permainan ini dapat mendorong kerja sama antar siswa serta memperkuat pemahaman sejarah melalui diskusi dan pemecahan masalah. Dengan adanya fitur kompetisi dan refleksi nilai sejarah, siswa dapat lebih termotivasi untuk memahami keterkaitan antar peristiwa serta relevansinya dengan kondisi sosial dan politik saat ini.

Lebih jauh, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap sejarah, yang selama ini sering dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik. Dengan mengadopsi pendekatan *game-based learning*, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan efektif, sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi dan metode pembelajaran yang semakin dinamis, *educational board game* interaktif ini juga berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut dengan integrasi multimedia digital guna memperkaya pengalaman belajar siswa.

Dengan adanya inovasi dalam media pembelajaran sejarah ini, diharapkan terjadi peningkatan kualitas pendidikan sejarah di tingkat sekolah menengah. Tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap peristiwa sejarah, tetapi juga menumbuhkan kesadaran sejarah yang lebih mendalam. Sebagai implikasi lebih luas, penelitian ini dapat menjadi landasan bagi pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dalam mata pelajaran lain, sehingga dapat menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diterapkan untuk memaksimalkan efektivitas, *educational board game* interaktif

sebagai media pembelajaran sejarah. Rekomendasi ini ditujukan kepada berbagai pihak yang terlibat, baik dalam proses pembelajaran maupun dalam pengembangan media pembelajaran lebih lanjut.

1. Bagi Guru Sejarah

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan, *educational board game* interaktif dapat menjadi alternatif inovatif dalam menyampaikan materi sejarah. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mendorong kerja sama tim, serta membuat materi sejarah lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memanfaatkan permainan ini sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran di kelas.

Namun, untuk memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek permainan semata, guru perlu mengintegrasikan diskusi reflektif dan analisis kritis setelah sesi permainan. Hal ini penting agar siswa tidak hanya menikmati permainan, tetapi juga memahami esensi sejarah yang terkandung di dalamnya. Guru dapat membimbing siswa untuk menghubungkan peristiwa sejarah dalam permainan dengan situasi nyata, sehingga *siswa* dapat memperoleh wawasan yang lebih luas dan mendalam. Selain itu, guru juga disarankan untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik siswa, sehingga permainan dapat diterapkan secara optimal dalam berbagai kondisi kelas.

2. Bagi Siswa

Penggunaan *educational board game* interaktif dalam pembelajaran sejarah memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya menghafal fakta sejarah, tetapi juga diajak untuk berpikir kritis, memahami kronologi peristiwa, serta membangun keterampilan komunikasi melalui diskusi dengan teman sekelas.

Namun, agar manfaat dari permainan ini dapat dirasakan secara maksimal, siswa perlu memiliki sikap proaktif dalam mengeksplorasi isi permainan. Siswa didorong untuk tidak hanya sekadar mengikuti alur permainan, tetapi juga menggali makna sejarah yang terkandung dalam setiap tantangan dan skenario yang disajikan. Selain itu, siswa juga dapat mencoba menghubungkan pembelajaran yang

diperoleh dari permainan dengan isu-isu sejarah atau sosial yang masih relevan hingga saat ini. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menjadi hiburan edukatif, tetapi juga sarana refleksi bagi siswa dalam memahami sejarah secara lebih luas dan aplikatif.

3. Bagi Pengembang/Peneliti Selanjutnya

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa *educational board game* interaktif ini efektif dalam meningkatkan pemahaman sejarah siswa, masih ditemukan bahwa kesadaran sejarah siswa tergolong rendah. Oleh karena itu, dalam pengembangan media pembelajaran serupa di masa depan, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan agar permainan dapat memberikan dampak yang lebih mendalam:

a. Memperkuat elemen historis dalam permainan.

Agar siswa tidak hanya memahami peristiwa sejarah secara permukaan, tetapi juga dapat menghayati latar belakang dan dampaknya, diperlukan pengayaan dalam aspek historis permainan. Salah satu cara untuk meningkatkan unsur sejarah dalam *educational board game* interaktif adalah dengan memperdalam narasi dan skenario permainan. Tidak hanya menghadirkan kronologi peristiwa, tetapi juga memberikan sudut pandang dari berbagai tokoh sejarah, baik tokoh utama maupun masyarakat biasa pada masa itu. Selain itu, permainan dapat menampilkan lebih banyak referensi sejarah yang didukung dengan ilustrasi, peta, atau bahkan kutipan dokumen asli agar pengalaman belajar menjadi lebih autentik. Dengan demikian, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga mendapatkan wawasan yang lebih komprehensif tentang sejarah yang sedang dipelajari.

b. Menyesuaikan desain permainan dengan kebutuhan pembelajaran.

Agar permainan dapat berjalan secara efektif di kelas, durasi permainan perlu diperhitungkan dengan cermat. Permainan yang terlalu panjang dapat mengurangi efisiensi waktu belajar, sementara permainan yang terlalu singkat mungkin tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami materi secara mendalam. Oleh karena itu, pengembang perlu menyediakan mekanisme permainan yang fleksibel, misalnya dengan opsi sesi permainan yang dapat

disesuaikan dengan waktu pembelajaran yang tersedia. Selain itu, perlu ada keseimbangan antara tantangan dalam permainan dengan tingkat kesulitan soal agar siswa tetap tertarik namun tidak merasa terlalu terbebani.

c. Menyediakan panduan refleksi setelah permainan.

Salah satu kendala yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kurangnya kesadaran sejarah yang ditanamkan melalui permainan. Oleh karena itu, diperlukan panduan refleksi yang dapat digunakan siswa setelah bermain. Panduan ini dapat berbentuk pertanyaan diskusi, studi kasus, atau tugas eksploratif yang mengajak siswa untuk menghubungkan pengalaman dalam permainan dengan kehidupan nyata. Dengan adanya refleksi ini, siswa tidak hanya belajar tentang sejarah sebagai kumpulan fakta, tetapi juga memahami relevansinya dalam membentuk pemahaman *siswa* terhadap dunia saat ini.