

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah peneliti lakukan mengenai pengembangan media pembelajaran *Escape Room Game* pada mata pelajaran Desain Pemodelan Bangunan di SMK PU Negeri Bandung, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prosedur penelitian sudah dilakukan dengan tepat dan baik. Setiap tahapan mendesain media pembelajaran *Escape Room Game* telah dilakukan dengan runtut dan sistematis sesuai dengan langkah-langkah model pengembangan Borg & Gall.
2. Media pembelajaran *Escape Room Game* sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dilihat dari penilaian validasi ahli. Media pembelajaran *Escape Room Game* mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa serta mendukung dan membantu pemahaman terhadap materi dilihat berdasarkan hasil uji coba awal dan uji coba pemakaian pada siswa.
3. Pemahaman siswa terhadap materi sangat baik setelah menggunakan media pembelajaran *Escape Room Game*, terbukti dari hasil post-test siswa yang memperoleh rata-rata nilai berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

5.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *Escape Room Game* pada mata pelajaran Desain Pemodelan Bangunan di SMK PU Negeri Bandung, didapatkan rekomendasi sebagai berikut:

1. Penelitian lanjutan dapat difokuskan terhadap implementasi produk pada pembelajaran.
2. Hasil media yang telah diproduksi dapat dijadikan salah satu media pendukung pembelajaran siswa pada mata pelajaran Desain Pemodelan Bangunan.

Disarankan agar media dikembangkan dalam bentuk yang lebih fleksibel dengan bentuk offline untuk mendukung pembelajaran, baik di sekolah maupun di rumah.

3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan media pembelajaran *Escape Room Game* dengan cakupan materi atau jenjang pendidikan lainnya.