

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran “BATHO”, maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran “BATHO” *board game* dilakukan dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang dalam proses penelitiannya terdapat 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran fotografi dasar SMK kelas XI mengenai kurikulum yang digunakan dan observasi siswa saat pembelajaran di kelas, yang mendapatkan hasil kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka dan siswa masih belum memahami terkait materi fotografi dasar. Lalu pada tahap *design*, peneliti melakukan perancangan *board game* dengan membuat beberapa detail tentang game yang akan dikembangkan seperti *decision tree, mood board, dan wireframe*. Lalu setelah dibuat *design* dari media pembelajaran “BATHO” *board game* masuklah ke tahap *development* dimana peneliti membuat asset *board game* seperti papan permainan, kartu materi, kartu tantangan, dan buku “BATHO” *board game* yang berisi aturan permainan, materi, dan jawaban kartu tantangan. Setelah tahap *design* dari media pembelajaran “BATHO” *board game* dibuat dilakukan tahap *implementation*, yaitu uji validasi kepada ahli materi, ahli media juga uji coba respon siswa kelas XI DKV 2 SMKN 11 Bandung yang berjumlah 34 orang. Untuk uji validasi ahli materi dinyatakan layak digunakan tanpa revisi sedangkan uji validasi ahli media dinyatakan layak digunakan namun masih terdapat revisi yang terdapat pada ukuran font di kartu materi. Lalu pada tahap akhir yaitu *evaluation* peneliti mengumpulkan seluruh data hasil pengujian dan melakukan evaluasi menggunakan perhitungan presentase, sehingga mendapatkan hasil yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “BATHO” *board game* sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran tambahan di sekolah.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran “BATHO” *board game*, implikasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

Putri Nurchandra Sari Pramuji
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “BATHO” BASIC PHOTOGRAPHY BOARD GAME SMK
KELAS XI MATERI FOTOGRAFI DASAR**

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

1. Media pembelajaran “BATHO” *board game* layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas XI SMK.
2. Media pembelajaran “BATHO” *board game* dapat meningkatkan kemampuan kolaboratif dan hasil belajar siswa.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil media pembelajaran “BATHO” *board game* mendapat hasil yang sangat baik, baik dari ahli media maupun siswa kelas XI DKV 2 SMKN 11 Bandung. Dengan demikian ada beberapa rekomendasi media pembelajaran “BATHO” *board game*

1. Media pembelajaran “BATHO” *board game* hendaknya lebih diperbesar agar lebih mudah dimainkan dengan banyak orang.
2. Fitur gambar bisa didesain sendiri agar lebih sesuai dengan materi dan perbanyak scan QR untuk penjelasan agar lebih jelas.
3. Kartu tantangan hendaknya lebih menantang dan lebih banyak agar lebih menarik.