

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis game smartphone pada materi revolusi besar dunia untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Beringin adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone dinyatakan layak digunakan. Kelayakan ini dinilai oleh ahli materi, ahli media dan pengujian akhir oleh siswa.
2. Ahli materi menyatakan media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone sangat baik dan sangat layak untuk digunakan 92,94%. Penilaian terdiri dari tiga aspek, yaitu : pembelajaran, materi dan bahasa.
3. Ahli media pembelajaran menyatakan media pembelajaran berbasis game smartphone layak untuk digunakan 73,3%. Penilaian terdiri dari tiga aspek yaitu : tampilan, penggunaan, kebenaran.
4. Sedangkan respon siswa SMA Negeri 1 Tanjung Beringin menyatakan media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone sangat layak untuk digunakan 81,53%. Penilaian terdiri dari dua aspek, yaitu : kemenarikan dan kepraktisan.
5. Media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone yang dikembangkan sangat efektif. Hasil posttest siswa SMA Negeri 1 Tanjung Beringin menyatakan media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone sangat efektif 81,04%.

5.2 Saran

1. Media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone dinyatakan layak untuk digunakan, namun banyak komentar dari siswa menyatakan bahwa sebaiknya game dimainkan secara offline. Karena siswa tidak selalu memiliki kuota untuk mengakses game.
2. Media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone dapat dikembangkan lebih lanjut lagi pada materi sejarah yang lain.
3. Untuk pengembangan selanjutnya, media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone dibuat dengan alur petualangan yang lain dan dimainkan secara offline.
4. Untuk tahap pelaksanaan penelitian, diperlukan kerja sama antara peneliti dan siswa. Agar penelitian berlangsung dengan baik.

THE
Character Building
UNIVERSITY