

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang berkembangnya media permainan spin game berbasis power point dengan materi zaman Hindu dan Budha Indonesia, rumusan hasil dan pembahasan penelitian, media permainan spin berbasis power point ini menarik dan interaktif. antara guru dan siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Dengan menggunakan media ini dapat menambah pengetahuan tentang teknologi pendidikan.

1. Setelah dilakukan pengembangan media pembelajaran permainan spin game berbasis power point sesuai dengan metode R&D dan ADDIE maka media spin game berbasis power point ini dinyatakan Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran sejarah tingkat SMA berdasarkan dari data hasil validasi ahli media diketahui bahwa media permainan spin game mendapat persentase 70% pada validasi pertama, kemudian dilakukan validasi kedua media spin game berbasis power point mendapatkan skor persentase 78% dengan hasil tersebut maka media dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dan dapat di ujicobakan. Sedangkan validasi ahli materi/soal diketahui bahwa media permainan spin game berbasis power point mendapat persentase 71% dengan hasil tersebut maka media dinyatakan “Layak” dan tidak perlu dilakukan revisi.

2. Setelah dilakukan validasi ahli media dan materi/soal maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba kelayakan terhadap respon siswa yaitu kelompok kecil, kelompok sedang serta kelompok besar. Pada kelompok kecil yang diujicobakan dengan 5 orang siswa mendapatkan persentase skor 92%, uji coba kelompok sedang dengan 10 orang siswa mendapatkan persentase skor 86,6%, uji coba kelompok besar dengan 35 orang siswa mendapatkan persentase skor 92%. Dengan hasil yang di dapatkan maka media permainan spin game dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Pangaribuan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan, pembahasan dan kesimpulan yang sudah ada diatas maka adapun saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah:

1. Dalam penulisan skripsi dengan judul Pengembangan Media Permainan Spin Game Berbasis Power Point (PPT) pada pembelajaran sejarah Zaman Hindu dan Buddha di Indonesia kelas X SMA Negeri 1 Pangaribuan, jauh akan kata sempurna maka penulis/peneliti skripsi ini minta maaf yang sebesar-besarnya jika ada penulisan kata yang salah.
2. Media permainan spin game ini yang di kembangkan ini memberikan sumbangan praktis bagi guru dalam proses pembelajaran yang dimana media ini memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran di kelas

sehingga berdampak pada keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Pembuatan serta penerapan media permainan spin game berbasis power point ini harus dilakukan dengan persiapan dan kerja sama yang baik antara siswa dan guru.
4. Media permainan spin game berbasis power point ini akan di jadikan sebagai media pembelajaran sejarah di sekolah.

