BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah berbasis permainan pada materi kesultanan-kesultanan Islam di SMA N 4 Tanjung Jabung Barat Kelas X IPS 1 ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap *Analysis* (analisis), tahap *Design* (perancangan), tahap *Development* (pengembangan), tahap *Implementation* (Implementasi), dan tahap *Evaluation* (evaluasi).
2. Tahap Implementation (Implementasi) dilakukan uji coba lapangan *one to one* pada siswa untuk mendapat penilaian terkait media pembelajaran, berdasarkan hasil yang didapatkan dari ketiga aspek ialah criteria **"Baik",** uji coba *small group* mendapatkan criteria **"Baik",** dan uji coba *field test* mendapatkan criteria **"Sangat Baik"** yang artinya **"Layak"** untuk dipakai dalam belajar mengajar. Tahap Evaluation (Evaluasi) dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 35 siswa untuk melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Berdasarkan nilai yang diperoleh yaitu pada uji coba pertama sebesar **"72%"** dengan kriteria **"Baik"**, pada uji coba kedua sebesar **"75%"**

dengan kriteria **“Baik”**, dan pada uji coba ketiga sebesar **“81%”** dengan kriteria **“Sangat Baik”**.

B. Saran

Dari apa yang tela disimpulkan dalam penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran sejarah ini, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

“ Produk media pembelajaran permainan ular tangga ini dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran sejarah yang bisa dimainkan secara perorangan maupun perkelompok yang akan membuat pembelajaran makin seru dan efektif dengan peranan guru yang dapat menguasai dan mengontrol siswa-siswanya ”.