BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan media dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Pengembangan media permainan sebagai media pembelajaran sejarah dengan materi Revolusi Tekonologi dan Informasi setelah masa kemerdekaan pada kelas XII MAN Negeri 5 Batanghari setalah melakukan beberapa tahapan model ADDIE yang mulai dari tahap menganalisis hingga tahap evaluasi. Media yang dihasilkan berupa media yang menggabungkan media grafik yang mempunyai unsur garis, gambar, warna dan tulisan yang menghasilakan suatu pelajaran berbasis permainan yaitu Media Pembelajaran *Popup Book*.
2. Media yang dibuat tergolong baik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran sejarah pada kelas XII yang menghasilkan nilai uji coba tahap pertama senilai 70,37% dengan kategori "baik", uji coba tahap kedua mendapat nilai 76,51% dengan kategori "sangat baik" dan uji coba ke 3 mendapat nilai 85,11% dengan kategori "sangat baik". Rata-rata keseluruhan adalah 77,33% yang termasuk dalam kategori " Sangatbaik" sehingga untuk penggunaan media pembelajaran sejarah melalui media pembelajaran *PopupBook* dapat diterapkan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas peneliti ingin memberikan beberapa saran antara lain:

“ Media pembelajaran ini bisa 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 ”.