

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil analisisnya dan pemabahasan mengenai penerapan aplikasi *gametimeline* dalam pembelajaran sejarah kedatangan bangsa barat ke indonesia di SMP N 4 Bandar Pasir Mandoge, bisa ditarik kesimpulan yakni:

1. Mengembangkan media pembelajaran dengan basis aplikasi *gametimeline* untuk materi sejarah kedatangan bangsa barat ke Indonesiamelalui penggunaan metodologi *Research and Development* dengan langkah-langkah pengembangannya ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Sejalan dengan teori Blessinger dan Wankel, bahwa mereka berpandangan positif terhadap *digital technology*. Proses belajar dengan lingkungan yang *immersivedan* pusatnya terhadap subyek dinilai memiliki pengaruh yang positif untuk kemampuan seseorang agar mendorong komunikasi dan kolaborasi didalam kelompoknya dan kelompok lainnya di berbagai bagian kehidupan yang kompleks. Hasil pengembangan media aplikasi *gametimeline* tersebut valid untuk digunakan disekolah, sesuai dengan hasil dari penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan penilaian dari kedua ahli diperoleh nilai rata-rata yaitu 79% yang dikategorikan dengan layak, berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi diperoleh skor 80%, 80%.
2. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *gametimeline* di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge tersebut memiliki kategori sangat layak untuk digunakan dan dikembangkan yaitu dengan menunjukkan kelayakan media aplikasi *gametimeline* dengan persentase sebesar 93%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis ingin memberikan beberapa masukan terkait pengembangan berbasis *gametimeline* di masa mendatang, diantaranya:

1. Untuk tahap penelitian selanjutnya sebaiknya memasukkan banyak materi, sehingga muatan materi pada aplikasi *gametimeline* akan semakin lengkap dan dapat memberikan motivasi dan inovasi untuk pengembangan selanjutnya.
2. Kepada pihak sekolah, penelitian ini diharapkan bisa memberi kontribusi terhadap pengembangan aplikasi *gametimeline* dalam pembelajaran sejarah kedatangan bangsa barat ke indonesia di SMP Negeri 4 Bandar Pasir mandoge.
3. Kepada tenaga pendidik, penelitian ini diharapkan agar bisa menjadi solusi alternatif terhadap penggunaan media pembelajaran sejarah kedatangan bangsa barat ke indonesia.
4. Kepada para siswanya, penelitian ini diharapkan bisa memberi kemudahan kepada siswa terkait pemahaman materi sejarah kedatangan bangsa barat ke indonesia.
5. Bagi peneliti, media pembelajaran berbasis *gametimeline* ini diharapkan bisa meningkatkan kualitas belajar siswa di sekolah.