

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha, dengan fokus pada materi Tokoh Perdamaian Dunia untuk kelas IX SMP, telah menghasilkan kesimpulan yang komprehensif. Proses pengembangan mengadopsi model *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahap utama: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

1. Tahap Analisis diawali dengan observasi dan wawancara di SMP Karya Dharma Bhakti Palembang, memberikan dasar yang kuat untuk tahap Perancangan. Pada tahap ini, media pembelajaran interaktif dirancang dengan mempertimbangkan hasil observasi tersebut. Selanjutnya, dalam tahap Pengembangan, media yang telah dirancang melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, memastikan kualitas konten dan presentasi.

Setelah dinyatakan valid, penelitian berlanjut ke tahap Implementasi dengan uji coba terbatas kepada 23 siswa kelas IX SMP Karya Dharma Bhakti Palembang. Siswa dan guru diminta memberikan penilaian dan saran melalui lembar angket, memberikan wawasan berharga tentang efektivitas dan penerimaan media. Tahap Evaluasi menjadi penutup proses, di mana media pembelajaran dinilai dan diperbaiki berdasarkan hasil uji coba.

2. Hasil validasi menunjukkan kualitas yang menggembirakan. Validasi materi mencakup aspek kelayakan isi, bahasa, dan pembelajaran, dengan rata-rata keseluruhan 3,7 atau 75%, termasuk dalam kategori baik. Validasi media meliputi aspek kelayakan desain, rekayasa perangkat, dan kualitas tampilan visual, dengan rata-rata keseluruhan yang lebih tinggi yaitu 4,5 atau 90%, termasuk dalam kategori sangat baik.

Efektivitas media pembelajaran terbukti melalui respon positif dari pengguna. Respon siswa menunjukkan rata-rata 4,32 dengan persentase 79,6%, sementara respon guru mencapai rata-rata 9,3. Media ini dinilai efektif karena persentase respon siswa jauh melebihi ambang batas 50%. Hasil uji coba terbatas lebih lanjut menegaskan kualitas media dengan rata-rata 4,2 atau 84%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi ini telah melalui proses pengembangan yang sistematis dan menunjukkan kualitas serta efektivitas yang menjanjikan. Respon positif dari siswa dan guru mengindikasikan potensi media ini untuk meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Buddha, khususnya pada materi Tokoh Perdamaian Dunia. Pengembangan ini menawarkan solusi inovatif dalam menyajikan materi pembelajaran, menggabungkan elemen gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar.

B. Saran

Beberapa hal yang peneliti sarankan sehubungan dengan pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi patut dipertimbangkan sebagai alternatif sumber belajar mandiri yang efektif.
2. Selain untuk hiburan dan bermain game, telepon pintar yang dimiliki peserta didik dapat dimanfaatkan sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran yang bermanfaat.
3. Untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa secara tepat, penting bagi guru mata pelajaran untuk menguasai teknik pembuatan dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi.
4. Mengingat media pembelajaran yang dikembangkan saat ini terbatas pada materi Tokoh Perdamaian Dunia, terbuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk memperluas cakupan ke materi atau mata pelajaran lain dengan desain yang lebih menarik.
5. Guna meningkatkan sarana belajar bagi peserta didik, diperlukan penelitian lanjutan yang serupa dan lebih mendalam di masa mendatang.