

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Pertama pada saat ini masih menggunakan sistem pembelajaran menghafal. Banyaknya materi pembelajaran sejarah Indonesia membuat anak merasa bosan dan malas untuk menghafalkan satu materi pembelajaran.

Perkembangan jaman membuat sistem pengajaran dalam kelas menjadi masalah dalam perkembangan belajar anak.

Untuk mempermudah pembelajaran jaman sekarang anak dipandu dengan bermain yang bersifat edukasi. Sistem bermain ini mencantumkan semua materi kurikulum sejarah SMP. Materi Kerajaan Hindu Buddha di Indoensia merupakan materi pembelajaran yang cukup sulit dipahami karena banyaknya materi yang harus dihafalkan oleh para siswa.

Dengan media permainan yang digabungkan dengan pembelajaran berupa permainan papan Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia, dan dipadukan dengan unsur tehknologi masa kini berupa augmented reality.

Permainan ini diharapkan dapat menambah rasa ingin tahu siswa dalam belajar sejarah dan para siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran sejarah Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia. Permainan ini digunakan sebagai media pembantu pembelajaran bagi anak supaya anak lebih dapat memahami pembelajaran Sejarah secara menyenangkan. Permainan ini dapat dimainkan selain pada saat jam pembelajaran, agar tidak menghabiskan waktu pembelajaran dalam kelas.

5.2 Saran

Saran untuk perancangan ini selama proses perancangan yang didapat oleh penulis baik dari dosen pembimbing maupun dosen penguji adalah sebagai berikut :

1. Perhatikan sistem permainan agar dapat sesuai dengan konsep edukasi.
2. Membuat sebuah desain yang dapat sesuai dengan anak SMP masa kini, dan sesuai dengan konsep Kerajaan Majapahit pada jamanya.
3. Memperhatikan visual gambar yang detail dan baik agar menarik dalam permainan.
Membuat unsur Augmented Reality yang detail sesuai dengan bentuk nyata.

