

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembuatan multimedia interaktif berbasis *game* untuk pengenalan alat musik *serune kalee*, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pembuatan multimedia interaktif berbasis *game* untuk pembelajaran alat musik *serune kalee* dilakukan dengan lima tahapan prosedur pembuatan, yaitu yaitu (1) *concept* (konsep), (2) *design* (desain), (3) *material collecting* (pengumpulan bahan), (4) *assembly* (pembuatan), dan (5) *testing* (pengujian).
2. Tingkat kelayakan game edukasi ditinjau berdasarkan validasi oleh para ahli dan uji coba yang dilakukan kepada siswa. Perolehan nilai keseluruhan dari validator ahli media yaitu berada pada poin 45 yang artinya masuk kedalam kategori **baik**, yang berarti ahli media mengatakan bahwa aplikasi ini sudah layak digunakan pada siswa disekolah. Sedangkan Perolehan nilai keseluruhan dari validator ahli materi yaitu berada pada poin 37 yang artinya masuk kedalam kategori **baik**, ahli materi mengatakan bahwa aplikasi ini sudah sangat layak dari segi materinya. Selanjutnya dari hasil uji coba pada siswa didapatkan poin 228 dari aspek media, 198 aspek materi, dan 201 dari aspek kemudahan saat pengoprasiaannya, ketiganya dalam kategori **baik**.
3. hasil pembelajaran dengan menggunakan game edukasi *serune kalee* dapat menuntaskan pelajaran dan berada di atas nilai KKM dengan nilai rata-rata nilai siswa 79,2

Jadi dapat disimpulkan bahwa 76,5% dari validator menyatakan game edukasi layak untuk diuji coba, sedangkan 80,7% rata-rata siswa menyatakan konten game edukasi *serune kalee* ini baik. Selanjutnya game edukasi *serune kalee* memiliki daya tarik yang kuat sehingga proses pembelajaran di kelas jadi lebih efektif, menyenangkan, dan memuaskan sebagaimana hasil pembelajaran di kelas yang menghasilkan nilai rata-rata 79,2. Artinya game pengenalan alat musik *serune kalee* telah dibuat berdasarkan proses yang panjang mulai dari perancangan hingga

ujicoba yang dilakukan secara berkesinambungan sehingga menghasilkan produk game edukasi pengenalan alat musik *serune kalee* yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa, keterbatasan alat musik *serune kalee*, serta keterbatasan guru di sekolah.

5.2 Saran

Penelitian ini menghasilkan temuan-temuan yang diperoleh sebagai hasil uji coba yang berlandaskan konsepsi keilmuan, sehingga perlu dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Penelitian pendidikan seni menyangkut dengan game edukasi *serune kalee* ternyata memang cukup efektif dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan, sehingga implementasi pembelajaran dalam bentuk game dapat ditingkatkan kualitas dan jangkauan pelaksanaannya hingga melibatkan partisipasi dari semua pihak. Guru sebagai fasilitator juga diharapkan lebih kreatif dalam mengembangkan materi ajar dalam bentuk game maupun media yang dapat diakses siswa kapan saja.

2. Bagi Siswa

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *game* sebagai media dalam pembelajaran di sekolah maupun di rumah memberikan pengalaman baru dalam belajar yang lebih modern, memberikan kemudahan, memunculkan suasana yang menyenangkan dalam belajar, hingga memaksimalkan pengetahuannya terhadap kebudayaan daerah dan kebudayaan Indonesia.

3. Bagi pemerintah

Partisipasi pemerintah khususnya dinas terkait seperti dinas pendidikan, kebudayaan, dan dinas pariwisata diharapkan saling bersinergi dalam mengembangkan program-program belajar mengenai seni budaya. Oleh sebab itu peneliti berharap kepada dinas-dinas terkait agar dapat memperbanyak program-program mencerdaskan putra dan putri daerah dalam bentuk aplikasi dan *game* untuk menunjang pembelajaran.

4. Bagi sekolah

Jarangnya penggunaan *game* edukasi di sekolah dapat menjadi salah satu alternatif guru dalam proses pembelajaran yang asik dan menyenangkan, sehingga dapat menstimulus peserta didik agar lebih bersemangat lagi dalam mengenalkan budaya namun dengan cara-cara yang lebih fres.

5. Bagi peneliti

Lebih lanjut penelitian ini masih belum bisa diterapkan secara menyeluruh pada semua aspek masyarakat sehingga jangkauannya masih sebatas pada sekolah menengah saja. Namun perlu ditinjau ulang dan disesuaikan lagi agar nantinya dapat di terapkan pada semua kalangan mulai dari kecil hingga dewasa.