

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Pada bagian akhir tesis ini dikemukakan beberap hal pokok yang disajikan sebagai pemaknaan penelitian secara terpadu terhadap semua hasil penelitian yang diperoleh dalam bentuk simpulan, implikasi dan rekomendasi.

#### **5.1 Simpulan**

Simpulan yang dapat disajikan berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan dalam penelitian ini dapat dijabarkan dengan sebagai berikut.

- a. Pengembangan alat ukur untuk asesmen kompetensi *soft skills* dalam bentuk *multi-platform e-rubric* yang ditujukan bagi pendidikan vokasi bidang seni kreatif khususnya seni karawitan telah selesai dilakukan.
- b. Hasil analisis kompetensi *soft skills* yang sesuai dengan kebutuhan industri bagi lulusan pendidikan vokasi bidang seni kreatif khususnya seni karawitan dirujuk sebagai konten dari *multi-platform e-rubric soft skills* yang dikembangkan. Ada lima aspek *soft skills* yang penting dimiliki dan diprioritaskan oleh lulusan pendidikan vokasi dalam indusri seni kreatif khususnya seni karawitan, Kelima aspek itu penting pula untuk dilakukan pengukuran secara tepat, yaitu: 1) *Memory and Concentration*; 2) *Openess to Feedback/ Self-Awarness*; 3) *Comunication and Teamwork*; 4) *Creativity and Innovation*; 5) *Self-Dicipline*.
- c. Pengembangan *multi-platform e-rubric soft skills* untuk pendidikan vokasi bidang seni karawitan dilakukan dengan mengadopsi prosedur *waterfall model*. Tahap-tahap yang ditempuh dalam pengembangan ini terdiri dari tahapan *analysis, design, implementation, testing, deployment* dan *maintenance*. *Multi-platform e-rubric soft skills* dirancang dengan menggunakan aplikasi formatif asesmen berbasis web yang dikenal dengan istilah *ForAllRubric*. Rancangan asesmen *soft skills* pada rubrik dibuat menjadi empat level ukuran penilaian yang terdiri dari level 1 hingga level 4. Tiap-tiap level memiliki bobot yang berbeda, yang secara berurutan bergerak dari bobot paling kecil hingga bobot paling besar yaitu 1 sampai dengan 4. Bobot 4 adalah bobot paling besar untuk ukuran level 4. Pemberian grading pada rubrik sebagai hasil dari proses

asesmen dilakukan dengan mengoversi poin-poin perolehan penilaian ke dalam huruf-huruf yang telah ditentukan untuk mewakili predikat dari peserta didik yang bersangkutan. Predikat tersebut terdiri dari A (sangat baik), B (baik), C (cukup) dan D (kurang).

- d. Uji validasi dan uji *usability* telah dilakukan dalam rangka memperoleh suatu produk *multi-platform e-rubric* yang layak dan kompatibel untuk digunakan sebagai alat ukur *soft skills* pada pendidikan vokasi bidang seni kreatif khususnya seni karawitan. Uji validasi dilakukan oleh empat orang ahli dengan berfokus pada validasi aspek konten dan aspek sistem. Berdasarkan hasil uji validasi dari segi konten rubrik telah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai alat penilaian. Adapun dari segi sistem rancangan rubrik dinyatakan sudah sangat layak untuk membantu guru dalam proses asesmen *soft skills*. Sementara uji *usability* dalam penelitian ini dilakukan guna menilai produk yang ditinjau berdasarkan empat aspek penilaian yaitu: *usefulness*, *easy of use*, *easy of learning* dan *satisfaction*. Pengujian dilakukan oleh dua orang *user* yang relevan. Hasil dari uji *usability* dengan analisis IRR dan koefisien Kappa menunjukkan persetujuan tanggapan antar kedua user terhadap produk memiliki tingkat reliabilitas yang baik.

## 5.2 Implikasi

Implikasi yang terkandung dalam penelitian ini sejalan dengan simpulan di atas, dapat diidentifikasi dengan sebagai berikut.

- a. Hasil dari suatu asesmen *soft skills* dapat diperoleh secara optimal, apabila dalam prosesnya dilakukan secara berkelanjutan, sebelum, sewaktu dan sesudah kegiatan belajar-mengajar.
- b. Proses asesmen *soft skills* harus senantiasa diarahkan pada tujuan tertentu, yakni untuk mendapatkan *feedback* perbaikan dalam proses pengajaran.
- c. Pengembangan alat ukur asesmen *soft skills* dalam bentuk rubrik harus dilakukan secara akurat dengan menggunakan kalimat pernyataan yang menggambarkan perilaku yang dapat diukur dan mampu mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, guna membuat keputusan secara adil.

- d. Indikator, level dan bobot penilaian dalam asesmen *soft skills* perlu ditentukan secara spesifik agar diperoleh hasil yang diskrimatif dari kompetensi siswa.

### 5.3 Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diajukan dalam penelitian ini ditujukan kepada beberapa pihak yang dapat dijabarkan dengan sebagai berikut.

- a. Peneliti selanjutnya

- 1) Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan terbatas pada kelompok kecil, diharapkan untuk peneliti selanjutnya melakukan uji coba produk secara luas dengan jumlah responden yang lebih besar agar tingkat realibilitas dari produk dapat dapat diperoleh secara lebih baik.
- 2) Aspek *soft skills* karawitan yang dianalisis pada penelitian ini terbatas hanya lima aspek prioritas, diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan analisis dalam skala yang lebih luas, agar asesmen *soft skills* dapat menjadi lebih komprehensif.
- 3) Indikator *soft skills* pada penelitian berikutnya dapat dimodifikasi dan diidentifikasi secara lebih lanjut agar diperoleh hasil penilaian secara lebih akurat.

- b. Guru karawitan

*Multi-platform e-rubric soft skills* yang telah dikembangkan telah melalui tahapan uji validasi dan uji *usability* produk. Oleh karena itu diharapkan produk ini dapat digunakan dan membantu guru/instruktur/evaluator dalam meringankan beban pekerjaan asesmen yang dilakukan sehari-hari.