

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk yakni media evaluasi mata pelajaran seni budaya. Media evaluasi yang dihasilkan merupakan media untuk evaluasi proses dalam pembelajaran berisi konten tentang *game* edukasi dengan gambar – gambar dan pertanyaan – pertanyaan terkait materi seni tari yang mencakup mencakup ranah kognitif. Adapun prosedur yang ditempuh dalam menyusun evaluasi ini melalui tahap analisis kebutuhan di lapangan, membuat rancangan *game* edukasi, pembuatan *game* edukasi, uji coba produk serta penyebaran angket melalui *google* formulir. Pengambilan data melalui angket yang pertama yakni kepada ahli media, yang kedua pengambilan angket secara terbatas yakni kepada kelompok kecil dan yang ketiga secara luas yakni kepada kelompok besar. Setelah melalui tahap uji coba dan dinyatakan fix, aplikasi *game* edukasi diuji coba kepada dua puluh empat peserta didik serta wawancara.

Hasil uji coba dan penyebaran angket sebanyak tiga kali diperoleh data yakni sebagai berikut. Penilaian tampilan *game* edukasi dari ahli media sebesar 85% dan termasuk kategori sangat layak. Penilaian penggunaan *game* edukasi dari ahli media sebesar 90% dan dikategorikan sangat layak. Kemudian setelah penilaian dari ahli media dan melakukan revisi, selanjutnya aplikasi *game* edukasi diujicoba kembali dan dinilai secara terbatas yakni oleh kelompok kecil, data mengenai penilaian tampilan *game* edukasi dari kelompok kecil sebesar 94% dan dikategorikan sangat layak, data mengenai penilaian kesesuaian antara konten *game* dengan kata kerja operasional dan kompetensi dasar dari kelompok kecil yakni sebesar 77% dan dikategorikan sangat layak. Setelah penilaian dari kelompok kecil selesai dilakukan revisi kembali sesuai dengan kritik dan saran dari kelompok kecil. Selanjutnya aplikasi diujicobakan kembali dan dinilai secara luas oleh kelompok besar, adapun penilaian tampilan *game* dari kelompok besar diperoleh data sebesar

91% dan dikategorikan sangat layak, data penilaian mengenai kesesuaian antara konten *game* dengan kata kerja operasional dan kompetensi dasar dari kelompok besar diperoleh sebesar 81% dan dikategorikan sangat layak.

Penelitian yang telah dilaksanakan mempunyai kesan positif bagi peneliti. *Game* edukasi sangat layak digunakan untuk media evaluasi mata pelajaran seni budaya. Dengan *game* edukasi, peserta didik akan merasa senang dalam melaksanakan evaluasi karena *game* edukasi mudah digunakan dan tampilannya menarik.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Penelitian tentang *game* edukasi sebagai media evaluasi mata pelajaran seni budaya kelas VIII perlu diimplementasikan di seluruh Sekolah Menengah Pertama. Media evaluasi berbasis *game* ini sangat relevan dengan kompetensi dasar 3.1 Memahami keunikan gerak tari tradisional dengan menggunakan unsur pendukung tari. Maka hasil penelitian ini direkomendasikan sebagai pedoman guru khususnya guru seni budaya untuk mengembangkan media evaluasi proses pada pembelajaran kognitif atau pengetahuan pada materi seni musik, seni rupa dan teater dengan memanfaatkan *software online* melalui *website* appgeyser.com. Berikut beberapa saran peneliti untuk semua pihak yang melaksanakan kegiatan pendidikan diantaranya yakni sebagai berikut.

a. Guru seni budaya

Guru sangat berperan penting dalam keberhasilan belajar mengajar. Belajar mengajar tidak terlepas dari kegiatan evaluasi pembelajaran, baik di awal, selama proses ataupun di akhir. *Game* edukasi ini diharapkan dapat diimplementasikan pada kegiatan evaluasi proses mata pelajaran seni budaya. Diharapkan aplikasi *game* edukasi ini dikembangkan untuk materi selanjutnya yakni seperti seni rupa, seni musik dan teater dengan memanfaatkan *software online* melalui *website* appgeyser.com. Pembuatan media evaluasi juga diharapkan dapat digunakan untuk ranah keterampilan. Untuk guru pemula yang akan memanfaatkan teknologi dalam membuat media evaluasi, *software online* appgeyser.com sangat cocok karena pembuatan aplikasi *game* mudah. Guru hanya

mempersiapkan pertanyaan, gambar dan atau video untuk tampilan yang lebih menarik.

b. MGMP Seni Budaya Kabupaten Pangandaran

Besar harapan penelitian ini dapat bermanfaat bagi MGMP Seni Budaya Kabupaten Pangandaran agar dapat memfasilitasi dan atau mensosialisasikan *game* edukasi sebagai media evaluasi proses mata pelajaran seni budaya. Selain itu dapat memotivasi seluruh guru seni budaya yang tergabung pada MGMP Seni Budaya Kabupaten Pangandaran untuk menciptakan media evaluasi proses yang inovatif, kreatif serta bervariasi pada evaluasi proses aspek kognitif atau pengetahuan .

c. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini belum dilaksanakan dalam semua materi baik seni rupa, seni musik ataupun teater, penelitian ini terkait *game* edukasi hanya evaluasi proses materi seni tari pada bab 5 Keunikan Gerak Tari Tradisional. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, kesempatan, biaya dan lain hal yang menjadi pertimbangan peneliti. Penelitian ini sudah dilaksanakan pengujian kelayakan *game* edukasi oleh ahli media, kelompok kecil serta kelompok besar dan dikategorikan sangat layak sehingga dapat digunakan untuk melaksanakan evaluasi materi seni tari dengan kompetensi dasar 3.1 oleh seluruh peserta didik kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Materi lain yang terdapat pada pelajaran seni budaya, proses evaluasinya masih banyak yang perlu dikembangkan. Maka dari itu, peneliti berharap peneliti selanjutnya dapat melaksanakan penelitian sejenis pada materi-materi seni budaya yang evaluasinya belum diteliti dengan memanfaatkan *software online* melalui *website appgeyser.com*

