

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

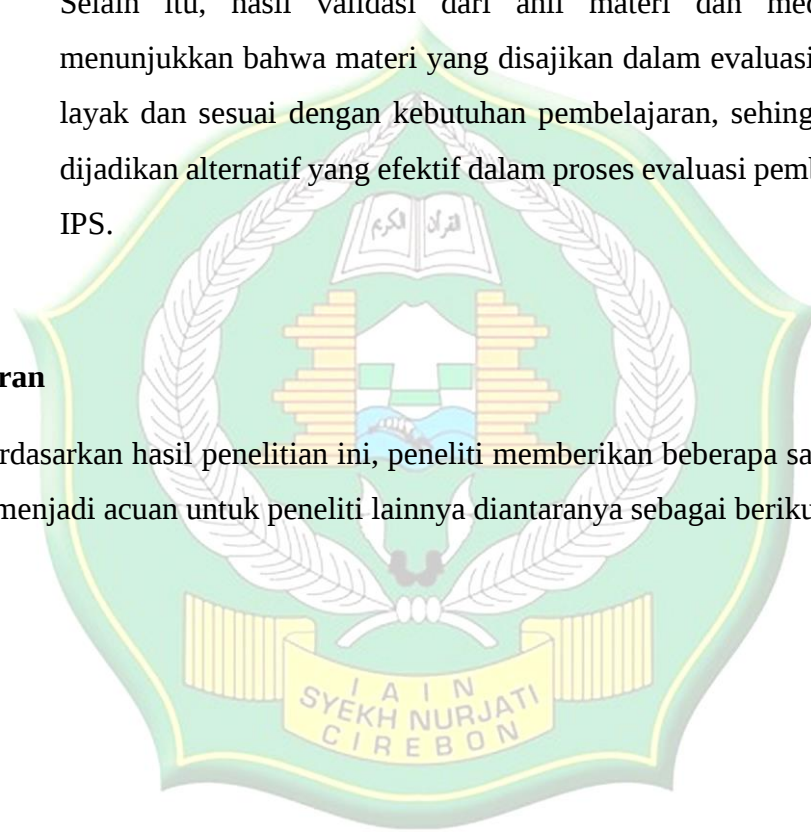
Didasari dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan evaluasi pembelajaran IPS berbantuan game berbasis web browser dilakukan menggunakan metode kualitatif melalui model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Pada tahap pendefinisian, analisis kebutuhan dilakukan dengan mewawancarai guru dan menyebarkan angket kepada siswa untuk mengetahui preferensi mereka dalam menggunakan media digital. Selanjutnya, pada tahap perancangan, soal-soal evaluasi disusun dalam bentuk pilihan ganda yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Setelah itu, produk diuji coba dan divalidasi oleh ahli materi dan media untuk memastikan kelayakan dan efektivitasnya sebelum diimplementasikan di kelas.
2. Penggunaan evaluasi pembelajaran IPS dengan bantuan game berbasis web browser dapat diterapkan dengan mengintegrasikan platform seperti Quiziz sebagai alat evaluasi yang interaktif. Siswa dapat mengakses soal-soal evaluasi melalui smartphone atau laptop, sehingga memudahkan mereka dalam belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan evaluasi. Dengan menggunakan game berbasis web browser, siswa tidak hanya dapat mengerjakan soal dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga dapat mendapatkan umpan balik secara langsung, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

3. Hasil evaluasi pembelajaran IPS dengan bantuan game berbasis web browser menunjukkan tingkat efektivitas yang sangat baik. Dari angket yang disebarkan kepada siswa, diperoleh persentase tinggi pada aspek kemenarikan, kualitas isi, kebahasaan, dan kemudahan penggunaan, dengan rata-rata akhir mencapai 83,04%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar dengan menggunakan media digital yang interaktif. Selain itu, hasil validasi dari ahli materi dan media juga menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam evaluasi tersebut layak dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam proses evaluasi pembelajaran IPS.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran yang dapat menjadi acuan untuk peneliti lainnya diantaranya sebagai berikut:



1. Implementasi *Game* dalam Pembelajaran IPS: *Game* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat diimplementasikan dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Pancalang dan sekolah lain untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.
2. Penelitian Lebih Lanjut: Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran lain dan pada jenjang pendidikan yang berbeda.
3. Pelatihan Guru: Guru harus dilatih untuk menggunakan permainan secara efektif dalam praktik mengajar mereka untuk memastikan bahwa permainan tersebut digunakan secara optimal.
4. Pengembangan *Game*: *Game* hendaknya terus dikembangkan dan diperbarui untuk memastikan tetap relevan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Evaluasi dan Pemantauan: Permainan harus dievaluasi dan dipantau secara berkala untuk memastikan bahwa permainan mencapai tujuan yang dimaksudkan dan untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.
6. Kolaborasi dengan Pemangku Kepentingan Lainnya: Kolaborasi dengan pemangku kepentingan lainnya, seperti pakar pendidikan, pengembang *game*, dan pembuat kebijakan, diperlukan untuk memastikan bahwa *game* tersebut selaras dengan kurikulum dan kebijakan pendidikan.
7. Penyebarluasan Permainan: Permainan ini harus disebarluaskan ke sekolah dan lembaga pendidikan lain untuk mempromosikan penggunaan dan penerapannya.

Dengan mengimplementasikan rekomendasi tersebut, maka permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran IPS, dan berpotensi pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya.