

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media instrumen evaluasi berbasis *game* edukasi *blooket* materi sejarah kebudayaan Islam kelas X di MA Miftahul Ulum Sitiaji, dapat disimpulkan menjadi beberapa poin diantaranya sebagai berikut:

1. Pengembangan media instrumen evaluasi berbasis *game* edukasi *blooket* dilakukan dengan metode penelitian *Research and Davelopment*, adapau model yang digunakan untuk mengembangkan instrumen evaluasi yaitu ADDIE (Analysis, Desaign, Davelopment, Implementasi and Evaluation). Tahap awal yang digunakan adalah analisis, adapun yang dianalisis adalah materi, serta kebutuhan guru dan siswa selama proses pembelajaran, CP (Capaian pembelajaran) TP (Tujuan pembelajaran) sesuai dengan kurikulum merdeka dan analisis karakteristik pesrta didik. Tahap yang kedua yaitu desain atau tahap membuat perancangan atau konsep dalam mengembangkan sebuah Instumen evaluasi. Tahap yang ketiga adalah pengembangan, dalam tahap ini instrumen evaluasi dapat dikembangkan setelah selesai dilakukan validasi oleh dosen ahli materi dan media, adapau instrumen evaluasi yang dikembangkan oleh peneliti berupa instrumen evaluasi berbasis *game* edukasi *blooket* yang dikemas dengan tampilan menarik dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan beberapa pertanyaan.. Selanjutnya tahap implementasi, tahapan ini merupakan tahap uji coba

dengan menerapkan media instrumen evaluasi di kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian. Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi, tahap evaluasi adalah tahap perbaikan pada media instrumen evaluasi sesuai dengan saran dan masukan dosen.

2. Validasi media instrumen evaluasi materi perkembangan Islam masa khulafaur rasyidin pada penelitian ini mendapatkan presentase sebesar 94% yang dinyatakan valid oleh dosen ahli media Adapun hasil perolehan presentase oleh dosen ahli materi sebesar 71,2% dari dosen ahli materi sedangkan 68,5% dari guru mata pelajaran pendidikan agama islam. Berdasarkan Keefektifan media instrumen evaluasi materi sejarah kebudayaan Islam untuk pada hasil belajar siswa kelas X di MA Mifathul Ulum Siti Aji dinyatakan efektif dengan presentase perolehan skor sebesar 80%

## **B. Saran**

Saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian pengembangan instrumen evaluasi berbasis game edukasi *blooket* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam sebagai berikut:

1. Media instrumen evaluasi dapat dikembangkan dengan tampilan yang menjadi lebih menarik dan kreatif
2. Sebelum instrumen evaluasi berbasis game edukasi di bagikan alangkah terlebih dahulu dipersiapkan dengan matang, agar semua siswa bisa mengakses website *blooket* dan sebaiknya menggunakan jaringan yang stabil

ketika menggunakan instrumen evaluasi berbasis game edukasi blooket, karena website ini membutuhkan jaringan yang stabil ketika digunakan.

3. Instrumen evaluasi berbasis game edukasi blooket bisa digunakan menggunakan komputer dan smarthpne, namun untuk soal alangkah lebih diperhatika dibagian jawaban karena ada satu sampek dua soal yang tidak ada jawaban.

