

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan tentang “*Game Pembelajaran Tarian Lokal Semarang Menggunakan Kinect*” adalah:

1. Dari data menunjukkan *Game* “Menari” dapat menimbulkan ketertarikan siswa-siswi SMP di Semarang terhadap tarian lokal Semarang. Dampak lebih besar kepada kelompok SMP swasta daripada SMP negeri, Hal ini ditunjukkan dari variabel hasil (H). Pada kelompok SMP swasta variabel hasil (H) memiliki nilai reliabilitas senilai 0,874. Pada kelompok SMP negeri variabel hasil (H) memiliki nilai reliabilitas senilai 0,414.
2. Dari data *Game* “Menari” dapat menumbuhkan rasa bangga siswa-siswi SMP di Semarang terhadap tarian lokal Semarang. Dampak lebih besar kepada kelompok SMP swasta daripada SMP negeri, Hal ini ditunjukkan dari variabel Intensi (I) dimana didalamnya terdapat variabel bangga. Rata-rata variabel bangga pada kelompok SMP swasta adalah 3,58 sedangkan rata-rata variabel membantu pada kelompok SMP negeri adalah 3,52. Pada kelompok SMP swasta variabel Intensi (I) memiliki nilai reliabilitas senilai 0,338. Pada kelompok SMP negeri variabel Intensi (I) memiliki nilai

reliabilitas senilai -0,331. Variabel yang menunjang adalah suka (S) dan nyaman (N).

3. Dari data *Game* “Menari” dapat membantu siswa-siswi SMP di Semarang untuk mengikuti gerakan tarian lokal Semarang. Dampak lebih besar kepada SMP swasta daripada SMP negeri, Hal ini ditunjukkan dari variabel hasil (H) dimana didalamnya terdapat variabel membantu. Rata-rata variabel membantu pada kelompok SMP swasta adalah 3,74 sedangkan rata-rata variabel membantu pada kelompok SMP negeri adalah 3,52. Pada kelompok SMP swasta variabel hasil (H) memiliki nilai reliabilitas senilai 0,874. Pada kelompok SMP negeri dengan nilai reliabilitas senilai 0,414.
4. Dari data Sistem *reward* yang di berikan menggunakan besar nilai dan peringkat, dan *punishment* nya adalah nilai dan peringkat yang kecil atau permainan berakhir. Dari data menunjukkan sistem *reward* dan *punishment* ini sudah cukup baik untuk membantu siswa siswi SMP mengikuti tarian lokal Semarang. Dampak lebih besar kepada SMP negeri daripada SMP swasta, Hal ini ditunjukkan dari variabel nyaman (N) dimana didalamnya terdapat variabel penilaian. Rata-rata variabel penilaian dari kelompok SMP swasta adalah 3,48, sedangkan pada kelompok negeri rata-rata variabel penilaian adalah 3,81. Pada kelompok SMP swasta variabel nyaman memiliki nilai reliabilitas senilai 0,604 dan pada kelompok SMP negeri variabel nyaman memiliki nilai reliabilitas

senilai 0,814. Variabel yang menunjang adalah Intensi(I) dan Suka (S).

5.2 Saran

Beberapa saran untuk pengembangan dan perbaikan kedepannya adalah:

1. Hubungan penggunaan tokoh model 3D dengan manusia terhadap minat terhadap tari.
2. Bisa dikembangkan sistem online pada *game* “Menari”.
3. Hubungan antara durasi waktu dengan tingkat kebosanan bermain.

