

## BAB V

### KESIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk membangun *Game* edukasi sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada materi karya ilmiah. Berdasarkan analisis dan temuan yang telah dilakukan, berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil:

1. Penelitian ini berhasil menggambarkan langkah-langkah merancang dan membangun media pembelajaran berbasis *Game* edukasi dengan menggunakan tahapan *Digital Game Based Learning Instructional Design* (DGBL-ID). Proses ini melibatkan pengembangan konten materi karya ilmiah, desain *Gameplay*, antarmuka interaktif, serta integrasi elemen-elemen pendidikan ke dalam *Game*.
2. Proses uji validasi media dan materi melibatkan ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Game* edukasi ini telah mencapai tingkat kelayakan yang baik. Aspek-aspek seperti kejelasan materi, kesesuaian antara konten dan tujuan pembelajaran, serta keberhasilan dalam mengintegrasikan konsep *Game* mendapatkan penilaian positif, serta respon positif dari siswa terhadap penggunaan "*Rephrase Quest*" menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki hasil yang sangat layak, sehingga menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki potensi untuk menjadi alat bantu yang layak dalam pembelajaran di kelas.

#### 5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting untuk pengembangan pendekatan pembelajaran inovatif di dunia pendidikan, terutama dalam penggunaan *Game* edukasi untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia. Implikasi dari penelitian ini mencakup:

1. Perluasan Penggunaan *Game* Edukasi: Model pembelajaran berbasis *Game* seperti "*Rephrase Quest*" harus diaplikasikan dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

2. Kolaborasi dalam Pengembangan Aplikasi: Melibatkan para pengembang, guru, dan ahli pendidikan dalam proses pengembangan aplikasi akan memastikan aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan temuan penelitian, berikut adalah beberapa rekomendasi yang diajukan untuk pengembangan aplikasi *Game* edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan bidang penelitian lainnya:

1. Integrasi Fitur Pengukuran dan Analisis Kemajuan Siswa: Aplikasi perlu menyediakan mekanisme untuk memantau perkembangan belajar siswa dan memberikan data yang berharga bagi pengembangan pembelajaran selanjutnya.
2. Mekanisme Umpan Balik: Penggunaan aplikasi harus dilengkapi dengan mekanisme untuk mendapatkan masukan dari siswa dan guru agar aplikasi dapat ditingkatkan dan disesuaikan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih baik.
3. Penelitian Lanjutan: Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan yang melibatkan kelompok sampel yang lebih besar dan variasi lingkungan pendidikan untuk memahami manfaat aplikasi ini dalam jangka panjang.