

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Desain game yang dibuat terdiri dari 4 misi dan terdapat penguatan konsep di akhir misi. Pembuatan game dimulai dari analisis Kompetensi Dasar 3.4 pada kurikulum 2013, penurunan Indikator Pencapaian Kompetensi dan merumuskan label konsep. Menganalisis materi berdasarkan 3 level representasi dan menganalisis miskonsepsi yang terjadi pada reaksi eksoterm dan endoterm. Membuat *flowchart* dan *storyboard* sebagai desain awal untuk game edukasi. Pembuatan game edukasi ini menggunakan software *unity* yang dapat menerbitkan game dalam berbagai platform dan konsol.
2. Hasil validasi dari aspek konten, aspek pedagogi, dan aspek multimedia dapat dikatakan layak setelah dinilai oleh validator dengan beberapa saran. Aspek konten dari game edukasi yang dikembangkan menunjukkan bahwa aspek konten dalam game edukasi telah valid dengan beberapa catatan diantaranya; representasi ion OH<sup>-</sup> sebaiknya jangan dibuat sebagai satu bola, tapi digambarkan sebagai ion yang tersusun dari atom O dan H. Sebaiknya zoom in ke satu molekul saja supaya perubahan bisa diamati dengan jelas. Hasil validasi aspek pedagogi dari tiga validator pada game edukasi yang dikembangkan menunjukkan bahwa aspek pedagogi dalam game edukasi telah valid dengan beberapa catatan diantaranya; mengenai video yang terdapat dalam game, perlu ditambahkan scene yang jelas saat melakukan pencampuran bahan dan saat menunjukkan suhu. Hasil validasi aspek game berbasis multimedia dari satu validator pada game edukasi yang dikembangkan menunjukkan bahwa aspek game berbasis multimedia telah valid.
3. Berdasarkan hasil tanggapan guru terhadap game edukasi berbasis intertekstual pada materi reaksi eksoterm dan reaksi endoterm bersifat interaktif. Game edukasi yang dihasilkan sudah menerapkan aspek

pedagogi seperti penyampaian materi dari faktual ke konseptual. Game edukasi ini tidak menimbulkan miskonsepsi bagi pengguna. Berdasarkan hasil tanggapan siswa pada aspek penilaian terhadap game edukasi memiliki tingkat persetujuan sebesar 94,83% dengan kriteria sangat baik. Siswa termotivasi dalam belajar materi reaksi eksoter dan endoterm ketika peneliti memberikan game edukasi untuk dimainkan oleh siswa.

## **5.2 Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan dan temuan penelitian, game edukasi ini memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan buku teks yang selama ini digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

1. Game edukasi berbasis intertekstual yang dikembangkan ini akan memberikan alternatif bagi guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh saat belajar
2. Proses pembelajaran perlu adanya kesesuaian pemilihan media pembelajaran yang tepat sehingga membuat siswa aktif dan termotivasi. Walaupun setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, tetapi hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam menggunakan game edukasi sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **5.3 Rekomendasi**

1. Peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan game edukasi ini dan dapat diimplementasikan di lapangan.
2. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan mengembangkan game edukasi pada kompetensi dasar yang lain dengan menyesuaikan materi kimia yang dapat dijadikan dalam bentuk permainan.
3. Game edukasi yang dikembangkan belum diketahui pengaruh penggunaannya dalam pembelajaran sehingga peneliti selanjutnya dapat menggunakan game edukasi ini untuk meneliti keefektifan game edukasi.