

BAB 5

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Desain *game* edukasi yang dikembangkan terdiri dari analisis *game* edukasi yang sudah ada di lapangan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan *game* edukasi. Kemudian dilakukan analisis kompetensi dasar 3.4 dari Permendikbud No. 37 Tahun 2018, hasil dari analisis ini adalah perumusan label konsep yang bertujuan untuk mengembangkan konsep pengaruh konsentrasi terhadap pergeseran kesetimbangan pada *game* edukasi. Kemudian dilakukan analisis multiple representasi dari buku *general chemistry* dan analisis miskonsepsi, hasilnya digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam *game* edukasi. Selanjutnya pembuatan *flowchart* dan *wireframe* hingga menghasilkan *game* edukasi berbasis intertekstual pada konsep pengaruh konsentrasi terhadap pergeseran kesetimbangan. *Game* edukasi ini dibuat dengan menggunakan *software unity*.
2. Hasil validasi aspek konten dari tiga validator pada *game* edukasi yang dikembangkan menunjukkan bahwa aspek konten dalam *game* edukasi telah valid dengan beberapa catatan diantaranya; pada kriteria kebenaran konsep dilakukan perbaikan pada warna spesi menjadi warna kumpulan spesi, pada kriteria level representasi serta pertautannya dilakukan perbaikan soal agar tidak mengandung dua tahap dalam satu soal, dan warna yang dihasilkan pada saat praktikum lebih baik tidak sampai menghilangkan warna merah untuk mencegah miskonsepsi bahwa FeSCN^{2+} habis karena tidak terlihat ada warna merah yang bersisa.
3. 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; memindahkan materi

yang ada di penguatan konsep menjadi bentuk soal agar pencegahan miskonsepsi terintegrasi dengan *game* edukasi

4. Hasil validasi aspek *game* berbasis multimedia dari tiga validator pada *game* edukasi yang dikembangkan menunjukkan bahwa aspek *game* berbasis multimedia telah valid dengan beberapa catatan diantaranya; memperbaiki ukuran tulisan, menambahkan beberapa perintah yang jelas disetiap navigasinya, serta diberikan layar tampilan untuk dapat memilih misi agar pengguna tidak harus mengulang dari awal.
5. Hasil tanggapan guru menunjukkan respon positif dan persetujuan terhadap: (1) Kejelasan karakter/animasi dan video sebesar (2) Peran *game* edukasi dalam menjelaskan materi sifat larutan garam (3) Kemudahan navigasi sebesar (4) Penerapan prinsip-prinsip belajar sebesar dan (5) Konten pengaruh konsentrasi terhadap pergeseran kesetimbangan. Hasil tanggapan siswa menunjukkan tingkat persetujuan terhadap *game* edukasi sebagai berikut: (1) Ketertarikan terhadap *game* edukasi sebesar 89,99%, (2) Keterlibatan terhadap *game* edukasi sebesar 93,33%, (3) Pemahaman materi dalam *game* edukasi sebesar 82,22%, (4) Tampilan *game* edukasi sebesar 80,00%, (5) Kegunaan *game* edukasi sebesar 83,3%.

5.2 Implikasi

Hasil *game* edukasi berbasis intertekstual pada konsep pengaruh konsentrasi terhadap pergeseran kesetimbangan diharapkan dapat membantu siswa maupun guru dalam menambah pemahaman pada konsep pengaruh konsentrasi terhadap pergeseran kesetimbangan yang dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Untuk memainkan *game* edukasi ini, siswa harus memiliki pengetahuan mengenai reaksi kesetimbangan

5.3 Rekomendasi

1. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan mengembangkan *game* edukasi pada kompetensi dasar yang lain dengan menyesuaikan materi kimia yang dapat dijadikan dalam bentuk permainan.

2. Game edukasi yang dikembangkan belum diketahui pengaruh penggunaannya dalam pembelajaran sehingga peneliti selanjutnya dapat menggunakan *game* edukasi ini untuk meneliti keefektifan *game* edukasi.
3. *Game* edukasi yang dikembangkan terbatas hanya sampai tahap 4 pada metode R & D, yaitu tahap uji coba terbatas, sehingga peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian hingga tahap berikutnya.