

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat tujuh aktivitas kognitif yang muncul ketika siswa bermain *video game* mengenai pertukaran dan perjalanan O₂ dan CO₂ DALAM tubuh manusia. Tujuh aktivitas kognitif yang muncul ialah aktivasi pengetahuan, mengidentifikasi detail gambar, membandingkan, memprediksi, membuat hipotesis, memaknai simbol dan menginferensi. Dari tujuh aktivitas kognitif yang muncul, yang frekuensinya yang paling besar yaitu pada aktivitas kognitif aktivasi pengetahuan. Sedangkan terdapat aktivitas kognitif yang tidak muncul yaitu pada aktivitas kognitif mengelompokkan. Frekuensi jenis aktivitas kognitif pada setiap partisipan muncul berbeda – beda.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa skor pemahaman yang diperoleh siswa sesudah menjalankan *video game* pertukaran dan perjalanan O₂ dan CO₂ dalam tubuh manusia termasuk ke dalam kategori rendah. Skor pemahaman yang didapatkan memiliki nilai rata-rata 60.67.

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif dan kualitatif pada aktivitas kognitif ketika bermain *video game* dan pemahaman siswa setelah bermain *video game* menunjukkan tidak ada hubungan. Tidak adanya hubungan antara aktivitas kognitif ketika bermain *video game* dan pemahaman siswa setelah bermain *video game* dikarenakan beberapa siswa terfokus kepada penyelesaian misi-misi dalam *video game* bukan terhadap konsep pertukaran dan perjalanan O₂ dan CO₂ dalam tubuh manusia yang terdapat dalam *video game*.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil temuan penelitian, meskipun tidak ada hubungan antara aktivitas kognitif dan pemahaman siswa ketika bermain *video game* mengenai pertukaran dan perjalanan O₂ dan CO₂ dalam tubuh manusia, siswa dapat memahami misi – misi *video game* terlebih dahulu sehingga dapat memunculkan aktivitas kognitif tinggi yang muncul serta frekuensi kemunculan yang tinggi pada setiap siswa. Hal ini dikarenakan aktivitas kognitif yang tinggi serta frekuensi

kemunculan yang tinggi akan membantu siswa dalam memahami informasi serta akan memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran yang bermakna.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan penelitian, maka rekomendasi yang diajukan dari peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Guru dapat menggunakan *video game* pertukaran dan perjalanan O₂ dan CO₂ dalam tubuh manusia untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Namun, perlu adanya waktu untuk siswa agar dapat memahami karakter serta misi – misi yang harus dilakuakn dari *video game* tersebut. Selain itu perlu adanya bimbingan dan arahan dari guru dengan menambahkan media pembelajaran lain agar konsep tersebut dapat dipahami dengan baik oleh siswa.
- 2) Pengembang atau pembuat *video game* edukasi dapat membuat permainan yang bisa memfokuskan siswa terhadap konsep atau materi sehingga siswa dapat memunculkan jenis aktivitas kognitif yang tinggi dengan frekuensi yang tinggi pula dan dapat menjelaskan misi – misi yang terdapat dalam *video game* yang harus siswa selesaikan.