

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 *Intrinsic cognitive load* yang digambarkan oleh skor kemampuan menerima dan mengolah informasi pada kelas *video game* dan kelas video animasi dalam materi pertukaran dan perjalanan O₂ dan CO₂ dalam tubuh manusia tidak berbeda secara signifikan.

5.1.2 *Extrinsic cognitive load* yang digambarkan oleh skor usaha mental pada kelas *video game* dan kelas video animasi dalam materi pertukaran dan perjalanan O₂ dan CO₂ dalam tubuh manusia berbeda secara signifikan. Rata-rata skor usaha mental pada kelas video animasi lebih tinggi dari kelas *video game*.

5.1.3 *Germane cognitive load* yang digambarkan oleh skor hasil belajar pada kelas *video game* dan kelas video animasi dalam materi pertukaran dan perjalanan O₂ dan CO₂ dalam tubuh manusia berbeda secara signifikan. Rata-rata skor hasil belajar kelas video animasi lebih tinggi dari kelas *video game*

5.1.4 Tidak terdapat perbedaan total beban kognitif diantara siswa pada kelas *video game* dan video animasi dalam materi pertukaran dan perjalanan O₂ dan CO₂ dalam tubuh manusia. Kedua kelas yang diuji yaitu kelas *video game* dan video animasi sama-sama memiliki beban kognitif yang tinggi. Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu media pembelajaran yang masih kurang sempurna untuk membantu siswa dalam dalam memahami pembelajaran.

5.2 Implikasi

Video game dapat membuat siswa antusias dalam pembelajaran. Namun berdasarkan hasil temuan yang telah dipaparkan sebelumnya menunjukkan bahwa *video game* dan video animasi yang digunakan selama pembelajaran pada penelitian ini tidak

cukup membantu siswa dalam memahami materi pertukaran dan perjalanan O₂ dan CO₂ dalam tubuh manusia, sehingga siswa masih memiliki beban kognitif.

5.3 Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang didapatkan diketahui bahwa *video game* dan video animasi yang digunakan pada saat pembelajaran tidak membantu siswa sehingga siswa masih memiliki beban kognitif. Maka peneliti merekomendasikan untuk memodifikasi media pembelajaran agar lebih memotivasi siswa untuk belajar juga agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu peneliti juga merekomendasikan agar guru dapat menyusun strategi pembelajaran yang baik jika akan menggunakan media pembelajaran berupa *video game* maupun video animasi.