

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. 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 pilihan benar dan salah untuk spesi-spesi yang terkandung dalam larutan garam, pada kriteria level representasi serta pertautannya dilakukan perbaikan video pelarutan garam pada setiap misi dan menentukan persamaan reaksi juga kesimpulan yang awalnya dalam bentuk kuis diganti menjadi permainan.
2. 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; kalimat kesimpulan pada garam $\text{NH}_4\text{CH}_3\text{COO}$ di misi 4 dibuat lebih relevan hanya sebatas mengapa garam bersifat netral dan penambahan reaksi autoionisasi air pada awal tantangan menentukan persamaan reaksi
3. 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; perubahan kata pada beberapa fungsi tombol, lebih menekankan prinsip *signaling* (sinyalisasi) pada setiap layar dalam *game* edukasi dengan memperbaiki kalimat perintah, lebih memenuhi salah satu visi *game* pembelajaran yaitu memberikan tingkat kesulitan, dan lebih memenuhi aspek elemen ruang berupa aturan permainan dibuat menjadi lebih jelas.
4. Berdasarkan hasil TDM-IAE sebelum uji coba dan setelah uji coba didapat hasil bahwa keenam siswa setelah dilakukan uji coba menggunakan *game* edukasi dan dilakukan wawancara kembali keenam siswa dapat menjawab dengan benar beberapa konsep yang sebelumnya

hanya benar sebagian, salah, ataupun tidak dapat dijawab. Hal ini menunjukkan bahwa *game* edukasi yang dikembangkan dapat mengkonstruksi pengetahuan siswa secara mandiri.

5. Hasil tanggapan guru menunjukkan tingkat persetujuan terhadap: (1) Kejelasan karakter/animasi dan video sebesar 100%, (2) Peran *game* edukasi dalam menjelaskan materi sifat larutan garam sebesar 100%, (3) Kemudahan navigasi sebesar 100%, (4) Penerapan prinsip-prinsip belajar sebesar 100%, dan (5) Konten sifat larutan garam sebesar 91,67%. Hasil tanggapan siswa menunjukkan tingkat persetujuan terhadap *game* edukasi sebagai berikut: (1) Ketertarikan terhadap *game* edukasi sebesar 90,19%, (2) Tampilan *game* edukasi sebesar 81,17%, (3) Keterlibatan terhadap *game* edukasi sebesar 88,23%, (4) Pemahaman materi dalam *game* edukasi sebesar 86,91%, dan (5) Kegunaan *game* edukasi sebesar 88,23%.

5.2 Implikasi

Produk *game* edukasi berbasis intertekstual pada materi sifat larutan garam diharapkan dapat membantu siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri.

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.