

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan hasil analisis statistika deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa uji keterpakaian *game* PKGL adalah sebagai berikut:

1. setelah dilakukan validasi oleh ahli, keterpakaian *game* untuk kinematika gerak lurus dinyatakan valid. Persentase skor yang diperoleh dari hasil validasi adalah 86,3 % yang termasuk kedalam kategori sangat bisa digunakan atau valid. Hasil komentar dari para ahli menyarankan bahwa *game* perlu diperbaiki dari aspek keterpakaian,
2. setelah dilakukan validasi oleh ahli, kesesuaian materi *game* dengan dimensi pengetahuan KD 3.3 kelas X, persentase skor yang diperoleh dari hasil validasi adalah 78,5% yang termasuk kedalam kategori valid. Hasil komentar dari para ahli menyarankan bahwa *game* perlu diperbaiki dari aspek kesesuaian materi

5.2 IMPLIKASI

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menambah jumlah alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan di dalam kelas. Perlu ada catatan penting bahwa *game* untuk kinematika gerak lurus belum tentu efektif ketika digunakan di dalam kelas. Walaupun begitu, dari hasil validasi ahli, *game* untuk kinematika gerak lurus sudah bisa digunakan di dalam kelas

Kekurangan-kekurangan yang ada di dalam *game* bisa terindikasi ketika melakukan penelitian Design-Based Research. Pada hakikatnya, design based-research adalah penelitian untuk mengetahui masalah desain yang ada di dalam *game*. Kekurangan yang ada di *game* untuk kinematika gerak lurus bisa dijadikan masalah penelitian untuk penelitian selanjutnya.

5.3 REKOMENDASI

Ada 5 tipe penelitian yang bisa digunakan untuk meneliti game-based learning. Penelitian Usability hanya langkah awal dari penelitian game-based learning. *Game* yang sudah dirancang dan di validasi di dalam penelitian Usability bisa digunakan

untuk penelitian selanjutnya. Peneliti merekomendasi untuk melaksanakan penelitian Design-Based Research (Penelitian untuk refined *game* pembelajaran) atau Cognitive, affective, motivational, and sociocultural consequences research (Penelitian untuk menguji keefektifan *game* pembelajaran terhadap prestasi belajar peserta didik) untuk penelitian selanjutnya.

Selain itu, peneliti merekomendasi melakukan penelitian ulang dalam penelitian *game* untuk kinematika gerak lurus. Dalam melakukan penelitian ulang Usability dalam penelitian *game*-based learning, *game* perlu diujicobakan ke dalam kelas agar mengetahui feedback dari pengguna *game* untuk mengetahui kekurangan *game* dilihat dari sudut pandang pemain dan mengetahui berbagai macam perilaku yang dilakukan pemain di dalam kelas untuk mencegah perbuatan yang tidak diinginkan di dalam *game*.

Selain itu, *game* untuk pembelajaran perlu diusahakan berbasis digital. Dengan menggunakan *game* berbasis digital, penelitian *game*-based learning akan mudah dilaksanakan. Agar *game* bisa didesain secara digital, kemampuan *programming* harus dimiliki oleh peneliti disamping kemampuan merancang aset desain *game* dan kemampuan merancang *game* mechanics.