

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Penulis mendesain kartu permainan “Terstruktur” di latar belakang oleh pengalaman yang dialami oleh siswa – siswi SMA dalam mempelajari pelajaran Kimia. Tidak sedikit pelajar SMA yang mengalami kesulitan belajar karena adanya masalah seperti sistem belajar dan teknik pengajaran. Hal ini mengakibatkan para murid untuk mengalami kesulitan belajar dan tertinggal dalam proses pengajaran. Survei nilai sains SMA yang pernah dilakukan pada tahun 2017 juga menunjukkan kesulitan para pelajar dalam mempelajari sains dengan nilai rata – rata 36.48 dari 100. Terdapat banyak faktor yang berkontribusi terhadap fenomena ini, seperti kurang aktifnya pelajar dalam memperhatikan kelas, kurang interaksi antar guru dan murid, serta mindset negatif mengenai pelajaran sains yang sudah tertanam terhadap murid. Hal ini mendorong penulis untuk membuat permainan edukasi agar bisa secara efektif membantu para pelajaran memahami pelajaran Kimia yakni Hidrokarbon.

Berdasarkan psikografi yang berupa remaja (15 – 17 tahun) serta observasi dan kuesioner yang dilakukan oleh penulis, solusi yang dianggap baik mengenai fenomena ini merupakan solusi yang mudah dan menyenangkan dalam situasi belajar dikarenakan pengalaman belajar yang cenderung membosankan di kelas. Permainan kartu merupakan salah satu solusi yang terpilih oleh target, serta oleh penulis karena kemudahannya untuk dibawa, interaktifitas, serta

kesederhanaannya. Maka dari itu, penulis mendapatkan big idea berupa “Permainan kartu Hidrokarbon sebagai media belajar logika dengan sederhana dan menyenangkan”

Dalam pelaksanaan produksi, penulis melewati proses *user testing* yang melibatkan *stakeholder* serta user ketiga dengan tujuan objektif mempertajam permainan agar lebih cocok dengan target dan tujuan utama. Proses ini dilakukan dua kali dalam fase *alpha testing* yang dilakukan pada tanggal 6 November 2020 dan *beta testing* yang dilakukan pada tanggal 13 – 14 Desember 2020. Berdasarkan *beta test*, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa permainan berhasil dalam membantu user mempelajari pelajaran dasar Hidrokarbon, dalam aspek visual serta permainan.

5.2. Saran

Dalam permainan “Terstruktur”, digunakan pelajaran Hidrokarbon dasar dengan teori – teori Kimia yang diajarkan pada tahap pembelajaran awal. Apabila ditemukan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan tugas akhir lebih lanjut, maka dibawah ini merupakan daftar perkembangan yang dapat dilakukan:

1. *Perubahan* berupa visual untuk memudahkan pemain dalam menggunakan permainan.
2. Percobaan permainan lebih lanjut untuk mengembangkan serta memastikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan lebih mudah untuk pemain.
3. Dikarenakan sifat dan tujuan permainan sebagai media edukasi

pelajaran Hidrokarbon, maka topik pelajaran permainan dapat dikembangkan lebih dalam lagi dan melewati pengetahuan Hidrokarbon dasar

4. Apabila topik permainan tidak berubah dan menetap pada pelajaran Hidrokarbon dasar, permainan dapat diberikan tingkat kesulitan yang lebih tinggi dengan menambahkan kartu senyawa dengan kompleksitas yang lebih tinggi.

Apabila terdapat peneliti lain yang tengah melaksanakan tugas akhir, maka laporan ini dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti lain yang tengah melakukan penelitian mengenai gamifikasi pelajaran Kimia, proses belajar siswa SMA di kelas, serta penggunaan *card game* sebagai media belajar untuk membantu peneliti kedepannya.