

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Tabel periodik unsur dalam pelajaran kimia seringkali dianggap sebagai materi yang sulit dipelajari karena sifatnya yang abstrak. Siswa-siswi SMA di sekolah juga mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengingat unsur-unsur dalam tabel periodik unsur karena adanya faktor-faktor tertentu. Faktor pertama disebabkan oleh adanya metode pembelajaran satu arah yang kurang efektif dan tidak interaktif. Faktor kedua adalah oleh karena adanya faktor pertama, siswa-siswi tidak memiliki waktu belajar sungguh-sungguh yang cukup. Oleh karena itu, penulis menawarkan solusi pembelajaran yang interaktif demi menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan tidak terkesan sedang belajar. Solusi tersebut adalah sarana pembelajaran berupa *board game* bertajuk “Elemion”.

“Elemion” adalah *board game* yang diadaptasi dari tabel periodik unsur. *Board game* ini memiliki cara bermain yang praktis namun seru karena memadukan antara strategi dan kecepatan waktu penyelesaian. Penulis juga menyajikan permainan yang tidak hanya dapat dimainkan oleh anak-anak jurusan IPA, tetapi dari semua kalangan. Dengan kata lain, orang yang tidak memahami kimia juga dapat memainkan permainan ini karena tujuan utamanya adalah berbagi informasi dengan yang belum memahami.

Board game “Elemion” memiliki beberapa komponen permainan antara lain, kartu permainan, papan permainan, token *the Mover*, token *the Landmark*, dan dadu. Permainan ini adalah permainan yang dapat dimainkan oleh 2 hingga 4 orang. Selain itu, permainan ini juga bersifat fleksibel, dalam arti tidak hanya dapat dimainkan dalam jam dan lingkungan sekolah, tetapi juga di luar jam dan lingkungan sekolah.

5.2 Saran

Penulis menyarankan adanya perhatian khusus terhadap pengembangan permainan ini sebagai *the Next Level of Learning Chemistry* yang dapat digunakan oleh semua golongan masyarakat. Tidak hanya sebagai sarana belajar, tetapi Penulis menyarankan para pemain “Elemion” untuk tetap menikmati alur permainan supaya permainan akan terasa lebih menyenangkan. Dengan begitu pula, informasi-informasi yang dipaparkan selama permainan berlangsung akan lebih mudah diterima dan diproses dalam nalar.

Penulis juga menyarankan dalam pengembangan permainan ke tahap selanjutnya, terdapat beberapa perbaikan yang sebaiknya dilakukan pada beberapa elemen permainan. Pertama, komponen informasi pada kartu permainan dipertimbangkan untuk dibuat ke dalam 2 sisi, tidak hanya 1 sisi di depan. Hal ini karena sejumlah komponen informasi yang dimuat dalam 1 sisi kartu membuat informasi harus menggunakan ukuran *font* yang kecil. Oleh karena itu, sebaiknya informasi kartu dimuat ke dalam 2 sisi agar komponen informasi tersebar dengan baik dan tidak harus memaksa muat dengan ukuran *font* yang kecil. Kedua, untuk token *landmark* pada permainan, sebaiknya dibuat ke dalam warna-warna mencolok agar dapat dibedakan dari papan permainan yang warna-warni. Warna yang dapat dipertimbangkan adalah *gold* dan *silver*. Selain itu, *landmark* juga akan lebih mudah dikenali jika memiliki volume dan ketebalan yang membuatnya timbul di atas permukaan datar. Ketiga, pengembangan selanjutnya boleh mempertimbangkan apakah akan lebih baik jika proses permainan dibagi menjadi beberapa tahap dengan membagi 118 unsur menjadi beberapa seri permainan agar tidak semua unsur dituangkan ke dalam 1 permainan. Keempat, adanya *rules* bermain yang berkaitan dengan waktu atau *timer*, disarankan menyertakan alat yang dapat digunakan sebagai pengukur waktu dalam permainan. Kelima, komponen permainan dadu sebagai penentu giliran bermain dianggap kurang efektif setelah diuji coba. Sebaiknya, digunakan penentu giliran yang hanya memiliki 2

kemungkinan agar tidak ada kebingungan karena banyaknya kemungkinan yang dapat saja terjadi seperti yang dialami ketika menggunakan dadu.

