

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

1. Media pembelajaran berbasis *adventure game* yang menerapkan model inkuiri terbimbing dan kerangka kerja *semantic waves* dirancang berdasarkan model pengembangan media ADDIE (*Analysis, Desain, Implementation, dan Evaluation*). Pada tahapan analisis dilakukan tiga aktivitas, yaitu studi literatur, studi lapangan, dan analisis kebutuhan. Pada tahapan desain dilakukan delapan aktivitas, yaitu penyusunan modul ajar, penyusunan materi ajar, penyusunan soal *critical thinking*, perencanaan media pembelajaran yang akan dikembangkan, validasi materi, validasi soal *critical thinking*, dan validasi rancangan media pembelajaran. Pada tahapan implementasi, akan dilakukan uji penelitian berupa *pretest-posttest*, pemberian perlakuan serta angket untuk siswa. Pada tahapan evaluasi, akan dilakukan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan berupa hasil *pretest-posttest* siswa. Media ini diwujudkan melalui penerapan tahap-tahap dalam permainan berdasarkan tahapan inkuiri terbimbing yang mengimplementasikan *semantic waves theory* di mana kegiatan pembelajaran diawali dengan pengenalan konsep abstrak dan istilah teknis. Melalui proses *unpack meanings* siswa akan dikenalkan pada konsep dengan berbantuan analogi dan metafora yang dipadukan dengan pemberian contoh berupa kasus konkret yang biasa ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Pada akhir pembelajaran, siswa akan dibawa kembali pada konsep abstrak dan teknis agar tidak terjadi miskonsepsi dalam memahami materi yang dipelajari (*repack meanings*). *Adventure game* yang mengimplementasikan kerangka kerja *semantic waves* terdiri dari empat *stage* utama, yaitu *pre-stage, main-stage (puzzle stage), chest room, dan after stage*.
2. Media pembelajaran berbasis *adventure game* terbukti dapat meningkatkan *critical thinking* pada mata pelajaran pemrograman dasar, dengan data uji

3. *Wilcoxon Signed-Rank Test* menghasilkan 29 *positive ranks*, 1 *tied*, dan 0 *negative ranks*. Adapun nilai *n-gain* yang diperoleh adalah 0.204 untuk kelompok atas, 0.342 untuk kelompok menengah, dan 0.411 untuk kelompok bawah. Dengan *n-gain* keseluruhan kelas 0.319. Adapun *n-gain* yang didapatkan untuk setiap indikator *critical thinking* antara lain (1) *interpretation* dengan nilai *n-gain* 0.65 (sedang), (2) *analysis* dengan nilai *n-gain* 0.27 (sedang), (3) *inference* dengan nilai *n-gain* 0.52 (sedang), (4) *evaluation* dengan nilai *n-gain* 0.4 (sedang), (5) *explanation* dengan nilai *n-gain* 0.38 (sedang), (6) *self-regulation* dengan nilai *n-gain* 0.31 (sedang).
4. Tanggapan siswa terkait dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *adventure game* yang dikembangkan dinilai berdasarkan lima aspek utama, antara lain Aspek Mekanisme mendapatkan nilai 88.325 % (Sangat Baik), Aspek Elemen multimedia mendapatkan nilai 93.35 % (Sangat Baik), Aspek Struktur informasi mendapatkan nilai 93.35 % (Sangat Baik), Aspek Dokumentasi mendapatkan nilai 100 % (Sangat Baik), dan Aspek Kualitas konten mendapatkan nilai 97.7 % (Sangat Baik). Hasil akhir tanggapan siswa terkait dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *adventure game*, yaitu 94.545 % dengan kriteria (Sangat Baik).

5.2 Saran

Berdasarkan informasi dari kelebihan, kekurangan, dan kendala yang didapatkan selama proses penelitian, diusulkan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Karena dalam penelitian terkait rancang bangun media pembelajaran berbasis *adventure game* menerapkan suatu model pembelajaran inkuiri terbimbing yang meliputi tahapan-tahapan spesifik, maka dalam implementasinya diperlukan adanya validasi oleh ahli pada setiap tahapan dalam media untuk memastikan kesesuaiannya dengan tahapan inkuiri terbimbing atau model pembelajaran lain yang digunakan. Hal ini dilakukan untuk mencegah miskonsepsi interpretasi dari setiap tahapan pada model pembelajaran yang akan diimplementasikan dalam media.

2. Karena dalam penelitian yang dilakukan terkait rancang bangun media pembelajaran *adventure game* mendapatkan respon positif dari siswa, maka antusiasme siswa ini bisa difasilitasi dengan penyediaan konten yang lebih luas dan mencakup materi selain perulangan, percabangan, dan tipe data larik (*array*). Selain itu, konten materi untuk bidang studi lain juga memiliki potensi besar untuk diintegrasikan ke dalam media pembelajaran berbasis *adventure game* ini.
3. Karena dalam penelitian terdapat kendala saat mengumpulkan partisipasi siswa lain di luar subjek penelitian untuk proses validasi, maka untuk penelitian selanjutnya proses permintaan partisipasi bisa diajukan satu bulan sebelum melakukan penelitian.
4. Karena dalam penelitian terdapat masalah kompatibilitas pada sumber daya tertentu saat melakukan implementasi media pembelajaran *adventure game*, maka untuk pengembangan media pembelajaran lebih lanjut bisa mencakup *platform* yang lebih luas, sehingga sumber daya atau alat alternatif lain bisa digunakan ketika terjadi masalah kompatibilitas.
5. Karena dalam penelitian yang dilakukan pada tahap mengorganisasikan siswa untuk belajar, yaitu dengan pembuatan kelompok kecil masih dilakukan di luar media, maka untuk pengembangan media selanjutnya aktivitas pembuatan kelompok dapat diintegrasikan ke dalam media yang dibuat. Selain itu, media pembelajaran *adventure game* juga dapat dibuat dengan memanfaatkan fitur *multiplayer* agar proses pembelajaran berkelompok lebih maksimal.