

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Game yang berjudul *Coder's Maze Adventure* sebagai media pengenalan algoritma dan pemrograman berhasil dirancang menggunakan penerapan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) yang digunakan adalah GDLC oleh Ramadan & Widyani. Tahap pertama adalah studi literatur konsep algoritma dan pemrograman, metode penelitian, dan teori-reori yang mendukung penelitian. Tahap selanjutnya adalah merancang sesuai dengan studi literatur yang dilakukan. Setelah itu dilakukan tahap ketiga yaitu pengembangan, pengembangan *game* dilakukan dengan mengikuti metode. Dalam pengembangan beberapa *tools* digunakan seperti *Visual Studio Code* untuk pembuatan *source code*, *Figma* untuk pembuatan *storyboard*. Setelah *game* dirancang *black box testing* dilakukan untuk menguji kelayakan *game* sebelum diuji oleh ahli media, uji *black box testing* menyatakan *game* sudah layak digunakan. Selanjutnya validasi dilakukan oleh ahli media dan *game* dan *game* dinyatakan layak oleh para ahli. Tahap terakhir dilakukan dengan menyebar kuesioner ke pemain dan hasilnya dilakukan proses analisis.

Hasil pengujian validasi ahli pada *game* ini menunjukkan bahwa *game* mendapatkan nilai rata-rata 74,6% dari ahli media yang termasuk pada kategori sangat baik. Sedangkan untuk validasi ahli materi, *game* mendapatkan nilai rata-rata 85% yang termasuk pada kategori sangat baik. Hasil pengujian *game* kepada pemain menggunakan kuesioner *game testing questionnaire* menunjukkan dengan rerata 4,10, aspek *Awakened Interest* mendapat nilai yang masuk ke kategori tinggi. Dengan rerata 4,01, aspek *SUS Questionnaire* mendapat nilai yang masuk ke kategori tinggi. Secara

keseluruhan *Ad-hoc Game Experience* mendapat nilai rata-rata 3,5 yang masuk ke kategori tinggi, namun berada di batas bawah. Secara keseluruhan *After Game Experience* mendapat nilai rata-rata 3,45 yang masuk ke kategori tinggi, namun berada di batas bawah. Ini menandakan pemain cenderung kurang merasa puas setelah memainkan *game* dan juga kurang menyukai *game* yang dimainkan. Secara keseluruhan *game* mendapat nilai rata-rata 3,67 dan masuk ke kategori tinggi menurut kategori *Likert Scale*. Ini artinya *game* telah berhasil dalam mengenalkan konsep algoritma dan pemrograman kepada pemain. Namun terdapat beberapa poin yang masih termasuk rendah, sehingga menjadi kekurangan yang dapat diperbaiki dalam *game* yang dirancang. Secara keseluruhan *game* mendapat respon yang cukup positif dari pemainnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis, terdapat beberapa saran yang dapat dimanfaatkan untuk penelitian lebih lanjut:

1. Meningkatkan daya tarik kepada pemain, beberapa pemain tidak merasa larut dalam permainan sehingga kehilangan perhatian dalam memainkan *game*.
2. Menambahkan asset *audio visual* yang lebih beragam serta menarik, beberapa pemain mengkritik desain *audio visual* dari *game*.
3. Menambahkan mekanik dalam *game*, *gameplay* dirasakan monoton bagi beberapa pemain.
4. Memperjelas konsep algoritma dan pemrograman yang dibawakan, karena beberapa pemain tidak merasa paham konsep pemrograman setelah bermain.