

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan dari temuan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan pengembangan game edukasi berbasis Roblox untuk meningkatkan *logical thinking* siswa sebagai berikut.

1. Desain implementasi game edukasi dengan indikator *logical thinking* berisi bahan ajar seperti capaian pembelajaran, materi, kuis dan tantangan permainan. Dalam mendesain game edukasi berbasis Roblox, peneliti mengacu pada tahapan dari *logical thinking* yang setiap tahapannya dirancang dalam media. Adapun urutan sintaksis yang dirancang diantaranya: keruntutan berpikir, kemampuan berargumen, dan penarikan kesimpulan.
2. Pengembangan game edukasi berbasis Roblox dengan model *problem-based learning* bertujuan meningkatkan *logical thinking* siswa melalui materi, soal, dan media yang dirancang, dikembangkan, serta divalidasi oleh ahli. Hasil validasi menunjukkan skor keseluruhan "93,33". Dari 35 soal yang lolos uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran, soal-soal tersebut dibagi untuk *pretest* dan *posttest* dengan mempertimbangkan aspek kesukaran, kognitif, dan *logical thinking*. Uji *normalized gain* dan *paired t-test* menunjukkan peningkatan *logical thinking* setelah menggunakan game edukasi ini. Komponen *logical thinking* seperti keruntutan berpikir dan penarikan kesimpulan meningkat dengan kriteria "Sedang" (n-gain masing-masing 45,22% dan 53,84%), sedangkan kemampuan berargumen meningkat dengan kriteria "Rendah" (n-gain 25%). Uji *paired t-test* mengonfirmasi efektivitas game edukasi berbasis *problem-based learning* dalam meningkatkan *logical thinking* siswa.
3. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan game edukasi berbasis Roblox dengan indikator *logical thinking* didapatkan dengan model

TAM adalah sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil tanggapan siswa yang mendapatkan persentase nilai rata-rata sebesar 95% dengan kategori “Sangat Baik”.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan evaluasi maupun pertimbangan untuk peneliti selanjutnya, yaitu:

1. Setiap konten pembelajaran dan proses aktivitas pembelajaran harus dirancang dengan mempertimbangkan keseimbangan kemampuan *logical thinking* yang akan ditingkatkan. Sebab jika hanya fokus di beberapa komponen saja, maka hasil pada setiap komponen akan berbeda.
2. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian yang lebih luas lagi mengenai kemampuan *logical thinking* siswa dengan model pembelajaran dan juga mata pelajaran yang berbeda guna melatih kemampuan siswa untuk bisa berpikir secara logis dan runtut dalam menyelesaikan permasalahan.
3. Menambahkan fitur interaksi yang lebih beragam seperti penambahan video, game simulasi, dan fitur lainnya.
4. Pada saat survei lapangan ke sekolah, sebaiknya bertanya terkait stabilitas jaringan internet di ruang lab computer. Karena jika berniat untuk menggunakan media berbasis Roblox, maka jaringan di suatu ruangan tersebut perlu stabil. Jika tidak, proses pembelajaran akan dapat terganggu.